
NINJA GAIDEN徹底攻略／2003年ゲームアワード発表／DOAオンライン2大付録
Xbox専門情報誌
ファミ通Xbox
FAMITSU-XBOX
XBOX
2004 MAY.
5月号
特別定価 630 Yen
緊急速報
海外タイトル移植決定！
Deus Ex: Invisible War
クリムゾンスカイ
読者が選ぶベストゲームはどれだ!?
Xbox Game Awards 2003
NINJA GAIDEN
特報
ギルティギア イグゼクス #RELOAD
天誅 参 ～回帰ノ章～
ゲーリーズ／式神の城II
ふしぎふしぎフィーバー／青い涙
DEAD OR ALIVE Online
2大付録 第4弾!!
付録2 Xbox DRESS-UP SHEET
攻略大作戦
ゴーストリコン アイランドサンダー
ブレイクダウン／天誅 -Tenchu-
表 かすみ
裏 あやね
付録1 両面ポスター
Vol.6 あやね
ファミ通.com


生還できるか、否か。極限の戦いが、再び幕を開ける。
Tom Clancy's
GHOST RECON
ISLAND THUNDER
SQUAD-BASED JUNGLE WARFARE
トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン アイランドサンダー
CERO 15
UBISOFT
時は、2009年。米国特殊部隊「GHOST」が、騒乱のキューバに派遣された。キミは隊長として部隊を率い、反乱軍を制圧しなければならない。鬱蒼とした密林、殺伐とした砂漠、複雑に入り組んだ市街地、苛酷な環境が、行く手を阻む。実際に米国陸軍にも採用されているレッドストーム社のシミュレータにより、まさに戦場にいるような、極限下での緊迫感が襲い掛かる。Xbox Live™による対戦は、スコアボード対応で世界ランキングの挑戦も可能だ。トム・クランシー原作「ゴーストリコン」続編、激しさを増して、ついに登場!
トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン : アイランドサンダー
新発売 希望小売価格 4,800円(税抜)
www.xbox.com/jp/GRIT/
エアーガンプレゼントキャンペーン
「電動ガン コルト M733 コマンド」
○応募期間:2004年3月11日(木)~2004年4月30日(金)
○応募方法:製品内に入っている応募ハガキに必要事項をご記入の上、キャンペーン事務局に送付してください。
株式会社 東京マルイ
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
発売元:マイクロソフト
©2002 Red Storm Entertainment, All Rights Reserved.Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.


今どきのゲームに対してイマイチ熱くなれない。
フクザツすぎて、途中で投げ出したくなる。
ちょっとハードコアなゲームが多すぎる。
グラフィックだけが自慢のゲームはもうお腹いっぱいだ。
そんな気合入れないで楽しめるゲームがしたい。
昔の方がもっと純粋にゲームを楽しめた。
本当に楽しいと思えるゲームに出会いたい。
グーリーズ
GRABBED BY THE GHOULIES
www.GBG.jp
invitation
最近、夢中になれるゲームがないのは、なんでだろう? 新作ゲームも、"制作費いくら"とか"あのヒット作の続編"なんてことばかりが騒がれて、肝心の面白さが伝わってこない。遊んでみると、どれもこれも難しいし、覚えなきゃいけないこともいっぱいあって、楽しめない。時間を忘れてハマった。あの頃のようなゲームは、もう出てこないのか? 答えは「NO!」だ。コミカル ホラーアドベンチャー「グーリーズ」。もう1度、ゲームに熱くなってみない? —— まずはwww.GBG.jpへ。
「グーリーズ」 4月29日発売予定　希望小売価格 5,800円(税別)
RARE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
CERO 全年齢 全年齢対象
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Rare Limited is a subsidiary of Microsoft Corporation.
Microsoft、Microsoft Game Studios ロゴ、Grabbed by the Ghoulies、Rare、Rare ロゴ、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation または Rare Limited の米国およびその他の国における登録商標または商標です。


たたかうひとへ。
Team NINJA
DEAD OR ALIVE
ONLINE

DEAD OR ALIVE Xboxに集結!

XBOX



もっと綺麗に

世界で最も美しい格闘ゲームといわれる「DOA3」をしのぐ超美麗なグラフィックが堪能できる。



もっと楽しく

遊び応えたっぷりの様々なプレイモードや、オリジナルコスチュームなど、豪華なボーナスフィーチャーが盛りだくさん!

よみがえる傑作

「伝説」と呼ぶにふさわしい「DOA1」と、格闘ゲームの歴史を変えた「DOA2」が、ついにXboxにやってきた。



たたかうゲーマーたちへ

DOAファンが待ち焦がれた通信対戦をついに実現。家にいながら、ゲームセンターと同じ興奮が味わえる。



Xbox専用ソフト　対戦格闘ゲーム

2004年 夏 発売予定

希望小売価格8,800円(税別予価)

Xbox Live対応 / HDTV対応 / ワイドテレビ対応 / Dolby Digital 5.1ch対応 / ハードディスク対応

NEW 豪華予約特典

描き下ろし かすみちゃんポスター Online Ver.



豪華予約特典

「かすみ新型コスチューム」スペシャルフィギュア



詳しくはお店、または下記お問い合わせ専用番号まで。

※一部店舗で予約キャンペーンを実施していない場合がございます。※特典は数に限りがございます。特典がなくなり次第終了とさせていただきます。※ご予約の際に、特典がつくか必ずお店にご確認ください。※特典画像はイメージです。変更となる場合がございます。予めご了承ください。

※画面は開発中のものです　【お問い合わせ専用番号】03-3222-7630(土・日・祝日を除く 13:00~18:00)

【Team NINJA公式サイト】http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ 【テクモホットライン】03-3222-7550

TECMO http://www.tecmo.co.jp


Xbox Live™
全世界75万人の
オンラインゲームワールドへ※
対応43タイトル、続々登場。話題作、目白押し。
※2004年1月時点での会員数
オンラインで対戦だ。
ライバルを叩きのめせ。
DEAD OR ALIVE ONLINE
■2004年3月25日発売予定
■テクモ ■対戦格闘アクション ■8,800円（税別予価） ©TECMO,LTD.Team NINJA 2003
敵を討って、
世界ランキングへ
忍び込め。
NINJA GAIDEN
■2004年2月26日発売予定
■テクモ ■アクションアドベンチャー ■7,800円（税別予価） ©TECMO,LTD.Team NINJA 2003



■好評発売中
■マイクロソフト ■パーフェクトスノーボーディング ■6,800円（税抜）



■好評発売中
■カプコン ■戦争 ■ソフト単品版 7,800円（税抜）/ 専用コントローラ同梱版 19,800円（税抜）

その他にも、盛りだくさん。注目タイトル、ラインナップ。

ファンタシースターオンライン エピソード1&2	■セガ ■ネットワークRPG ■スターターキットに同梱 ■発売中
頭脳対戦ライブ	■マイクロソフト ■テーブル ■スターターキットに同梱 ■発売中
CAPCOM VS.SNK 2 EO	■カプコン ■対戦格闘 ■4,800円（税抜） ■発売中
Whacked!®（ワッケド!）ギリヤバ!乱闘パーティーテレビ!	■マイクロソフト ■パーティーアクション ■4,800円（税抜） ■発売中
マズル フラッシュ	■ビクターインタラクティブ ■タクティカルアクション ■6,800円（税抜） ■発売中
サウザンドランド	■フロム・ソフトウェア ■フィールド育成ストラテジー ■5,800円（税抜） ■発売中
メック アサルト	■マイクロソフト ■バトルメカアクション ■6,800円（税抜） ■発売中
MotoGP™ URT2 Online Challenge	■マイクロソフト ■バイクレーシング ■6,800円（税抜） ■発売中
Midtown Madness® 3	■マイクロソフト ■爆走アクションレーシング ■6,800円（税抜） ■発売中
Tom Clancy's GHOST RECON™	■マイクロソフト ■ミリタリーアクション ■6,800円（税抜） ■発売中
BRUTE FORCE™	■マイクロソフト ■シューティングアクション ■6,800円（税抜） ■発売中 ※ダウンロードコンテンツのみ対応
NFL Fever 2004®	■マイクロソフト ■アメリカンプロフットボール ■4,800円（税抜） ■発売中
Inside Pitch™ 2003®	■マイクロソフト ■メジャーリーグベースボール ■4,800円（税抜） ■発売中
Outlaw Volleyball®	■マイクロソフト ■バレーボール ■4,800円（税抜） ■発売中
Tom Clancy's Splinter Cell®	■ユービーアイソフト ■ステルスアクション ■6,800円（税抜） ■発売中 ※ダウンロードコンテンツのみ対応
ぷらすぷらむ2	■TAKUYO ■パズル ■6,800円（税抜） ■発売中
Return to Castle Wolfenstein : Tides of War™®	■Activision（発売元）/マイクロソフト（販売元） ■3Dシューティング ■4,800円（税抜） ■発売中
segaGT Online	■セガ ■ドライビング&カーライフシミュレーション ■5,800円（税抜） ■発売中
Project Gotham Racing® 2	■マイクロソフト ■スタイリッシュ レーシング ■6,800円（税抜） ■発売中
アウトモデリスタU.S.-tuned	■カプコン ■レーシング ■4,800円（税抜） ■発売中
NBA Inside Drive 2004®	■マイクロソフト ■NBA バスケットボール ■4,800円（税抜） ■発売中
HUNTER : The Reckoning® : REDEEMER®	■Vivendi Universal Games（発売元）/マイクロソフト（販売元） ■3Dアクションシューティング ■4,800円（税抜） ■発売中
Unreal® Championship®	■Atari（発売元）/マイクロソフト（販売元） ■3Dシューティング ■4,800円（税抜） ■発売中
Tom Clancy's GHOST RECON™ : Island Thunder™	■マイクロソフト ■ミリタリーアクション ■4,800円（税抜） ■発売中
Links® 2004®	■マイクロソフト ■ゴルフ ■4,800円（税抜） ■発売中
Counter-Strike™®	■マイクロソフト ■3Dアクションシューティング ■4,800円（税抜） ■発売中
GUILTY GEAR XX#RELOAD	■サミー ■対戦格闘ゲーム ■4,800円（税抜） ■2004年4月29日発売予定
式神の城 II	■キッズステーション ■3D縦スクロールシューティング ■4,800円（税抜） ■2004年4月15日発売予定
天誅 参 ～回帰の章～	■フロム・ソフトウェア ■忍者アクション ■価格未定 ■2004年春発売予定
トゥルーファンタジー ライブオンライン™	■マイクロソフト ■MMORPG ■価格未定 ■今冬発売予定
HALO®（ヘイロー）2	■マイクロソフト ■アクションシューティング ■価格未定 ■2004年発売予定
ファントムダスト™	■マイクロソフト ■タクティカルアクション ■価格未定 ■2004年発売予定
ラリースポーツ チャレンジ 2	■マイクロソフト ■ラリーレーシング ■価格未定 ■2004年発売予定
電脳大戦～DroneZ～	■メトロ・スリーディジャパン ■サイバーアクションアドベンチャー ■6,800円（税抜） ■2004年発売予定
レリクス	■ボーステック ■シンクロマインドアクションアドベンチャー ■価格未定 ■2004年発売予定
スパイクアウトエクストリーム（仮題）	■セガ ■協力アクション ■価格未定 ■発売日未定
Crimson Skies® : High Road to Revenge™	■マイクロソフト ■アクション ■価格未定 ■発売日未定
Top Spin™®	■マイクロソフト ■テニス ■価格未定 ■発売日未定
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	■SNKプレイモア ■2D対戦格闘 ■価格未定 ■発売日未定

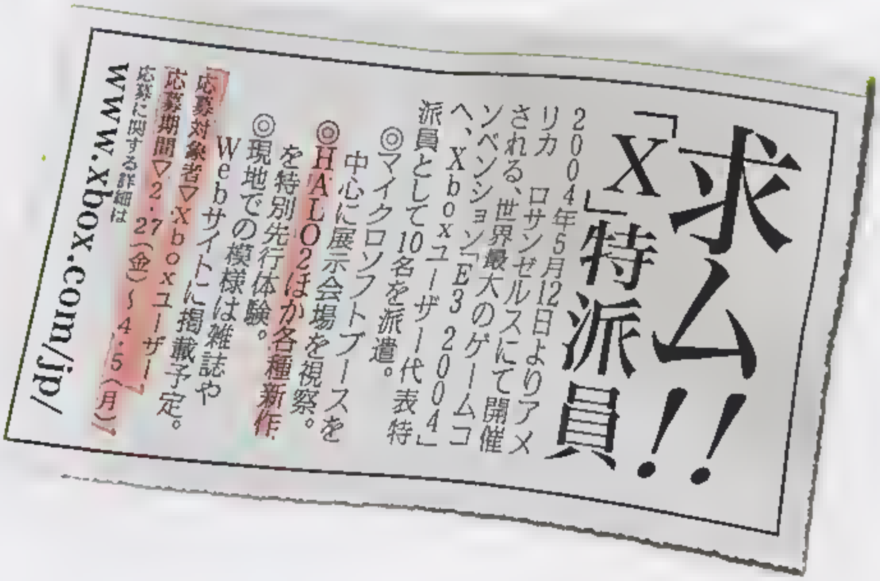
※「Xboxワールドコレクション」シリーズ

価格表記は2004年3月30日時点の希望小売価格です。

it's good to play together

www.xbox.com/jp/

Microsoft



求ム!! 「X」特派員

2004年5月12日よりアメリカ　ロサンゼルスにて開催される、世界最大のゲームコンベンション「E3 2004」へ、Xboxユーザー代表特派員として10名を派遣。

◎マイクロソフトブースを中心に展示会場を視察。

◎HALO2ほか各種新作を特別先行体験。

◎現地での模様は雑誌やWebサイトに掲載予定。

応募対象者▽Xboxユーザー

応募期間▽2・27(金)～4・5(月)

応募に関する詳細は

www.xbox.com/jp/

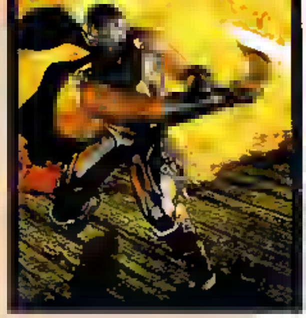
「Xbox®特派員になれる!」キャンペーン実施中

※E3はトレードイベントの為、一般公開しておりません。18歳未満の方は規定によりご参加いただくことができません。予めご了承ください。

●旅行実施期間:2004年5月10日(月)～5月15日(土) ※旅行詳細・旅行条件は当選者へ別途ご案内させていただきます。※旅行日・旅行期間・旅行先に関しては、変更になる場合がございます。
●旅行取扱い:(株)ジェイティービー海外旅行虎ノ門支店(国土交通大臣登録旅行業第64号) ※Xboxに関係する各種懸賞にご当選されたことのある方は、景品表示法の規定により当選資格を失う場合があります。予めご了承ください。
※当選の権利の譲渡及び換金はできません。■「Xbox®特派員になれる!」キャンペーン・問合せ先:TEL:03-5774-4300／e3@xbpr.com

☆E3は「2004 Electronic Entertainment Expo」の略称です。

XBOX it's good to play together
xbox.com/jp/



COVER
「NINJA GAIDEN」
©TECMO,LTD.Team NINJA 2004
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 5月号

CONTENTS

特別企画

》》》》読者が選ぶベストゲームが決定!!
発表！ Xbox Game Awards 2003 062

緊急速報

デウスエクス：インビジブル・ウォー 016
クリムゾンスカイ High Road to Revenge 020

X SPECIAL

NINJA GAIDEN 024
DEAD OR ALIVE Online 036
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball 046
GUILTY GEAR XX #RELOAD 047
グーリーズ -Grabbed by the Ghoulies- 050
天誅 参 ～回帰ノ章～ 054
式神の城 II 056
青い涙 058
ぷよぷよフィーバー 061

攻略X

鉄騎大戦 080
Tom Clancy's GHOST RECON：Island Thunder 084
ブレイクダウン 088
天空 -Tenku- 2 094

OTHERS

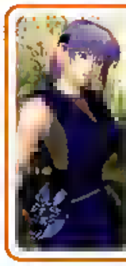
ファミ通Xbox Express 010
New Game Cross Review 014
Team NINJA FREAKS 044
CLUB Blue Tears 060
読者コーナー READER'S box 072
編集長日記 079
海外ゲームマニアクス 100
Xbox Liveで使える英会話 102
Xbox Live 情報局 103
Xbox公式サイトXbox.com通信 104
ARCADE GAME Front-line 105
サンチャWIRED 106
麻生研究所～プロジェクト：N.U.D.E.@の可能性～ 107
Xbox300万台への道 108
X Coming Soon 112
X Schedule 113
プレゼント&アンケート 114

特別連載企画

泉水対談 070
× 本誌編集長 松井ムネタツ

ワーコレ最前線 096

Tony Hawk's Underground 096
Metal Arms Glitch in the Systm 097
Counter-Strike 098



特別付録
Xboxドレスアップシート の貼りかた

- Xbox表面のホコリや汚れをよく拭いてからお貼りください。
- 低粘着のため、粘着面に汚れが付くとはがれやすくなります。
- 低粘着ですからXbox本体を汚しません。張り直しも簡単にできます。

GAME INDEX

青い涙 ―― 058
Counter-Strike ―― 098
GUILTY GEAR XX #RELOAD ―― 047
グーリーズ -Grabbed by the Ghoulies- ―― 050
クリムゾンスカイ High Road to Revenge ―― 020
式神の城 II ―― 014,056
デウスエクス：インビジブル・ウォー ―― 016
鉄騎大戦 ―― 014,080
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball ―― 046
DEAD OR ALIVE Online ―― 036
天空 -Tenku- 2 ―― 094
天誅 参 ～回帰ノ章～ ―― 054
電脳大戦 ～DoronaZ～ ―― 014,112
Tony Hawk's Underground ―― 096
Tom Clancy's GHOST RECON：Island Thunder ―― 084
NINJA GAIDEN ―― 024
N.U.D.E.@ ―― 107
ぷよぷよフィーバー ―― 015,061
ブレイクダウン ―― 088
Metal Arms Glitch in the Systm ―― 097

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

ファミ通Xbox

EXPRESS
Famitsu-Xbox Express Vol.027

SPECIAL Xboxのイベント&キャンペーンはどこまで定着しているか？

発売3年目を迎えたXbox。その間マイクロソフトが積極的に取り組んできたのが、イベント&キャンペーン。テレビCMなどに比べると、一見地味に見えるかもしれないが、そうした地道なプロモーションが、いまのXboxを支えているのも事実。そこで今回は、ユーザーに対するアンケートを実施。イベント&キャンペーンへの意識調査を行った（※）。

積極的なXboxユーザーへの調査であるという性格上、一般に対するものよりも、若干数字が高めになっていると予想されるが、それにしても驚くべきは、イベント&キャンペーンに対する参加率の高さ。「Xboxユーザーへのサービスとして有効」と思うユーザーも50パーセント以上を数え、既存ユーザーにはかなり定着していることが明らかに。



←昨年末のXbox Live Partyの模様から。コミュニティーの形成という点で、Xboxは独自の道を歩んでいる。

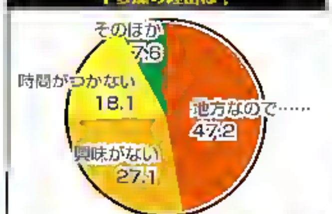
イベント

その性格上、地理的時間的な条件に左右されるのはしかたないにしても、「もっと頻繁に地方でも開催してほしい」（60.5パーセント）はかなり切実な叫び？ それでも、他ハードに比べると、積極的に全国でイベントを展開しているように思うのだが……。どのイベントも軒並高い参加率を誇っているのがわかる。

Q1. 参加したことのあるイベントは？

TGSなどのゲームイベント	23.4
Xbox Live Championship（Xbox Live League）	11.7
Xbox Live Party	8.9
Xbox Championship	8.5
一般イベントでのXboxソフトの出展	8.5
ゲームソフト単体でのイベント	7.3
Touch&Try Tour	6.9
突撃隊イベント	6.1
いずれも参加したことはない	61.7

不参加の理由は？



Q2. 現状のイベントをどう思う？

Xboxユーザーへのサービスとして有効	50
発売まえのタイトルをプレイできるのが魅力	35.1
ユーザーどうしの交流を深められるのが魅力	29.8
とくに魅力は感じない	29
新規ユーザー獲得へのアピールの場として有効	27.8
賞品が素敵なのが魅力	27
そのほか	10.1

Q3. 今後のイベントに望むことは？

もっと頻繁に地方でも開催してほしい	60.5
もっと回数を増やしてほしい	35.1
もっと素敵な賞品にしてほしい	18.9
イベントは必要ない	12.9
現状のままでいい	12.5
もっと参加しやすいものを	5.6
ゲストの人選を考えてほしい	2.1

※単位はすべてパーセント

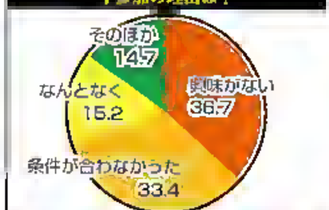
キャンペーン

非常に高参加率のキャンペーンだが、なかでも4割以上が応募している"着せかえ「X」あたる"は驚異的。当選者の多さがユーザーにとっては魅力か。一方で、"HAWAII"や"E3"といった旅行企画は、時間の制約上、思ったよりも伸びなかったよう。「ファンの好みを反映したものを」とは熱心なファンから聞かれた意見だ。

Q1. 参加したことのあるキャンペーンは？

着せかえ「X」あたる（2003/11/15～12/20）	44
ゲーム単体のグッズプレゼントキャンペーン	41.9
ARE YOU READY？Get Xboxキャンペーン（2002/2/22～5/31）	23.3
Xbox Try Moreキャンペーン（2002/7/1～8/31）	16.5
DOA Beach in HAWAII（2004/1/9～2/20）	12.9
Xbox特派員になれる！（2004/2/27～4/5）	8.1
Xboxキャッシュバックキャンペーン（2003/5/29～7/31）	7.3
そのほか	10.1
参加したことはない	23.4

不参加の理由は？



Q2. 現状のキャンペーンをどう思う？

Xboxユーザーへのサービスとして有効	59.3
賞品が豪華なのが魅力	29
とくに魅力は感じない	27.4
新規ユーザー獲得へのアピールの場として有効	27
キャンペーンよりもソフトに力を入れてほしい	5.2
ファンの好みとずれている	4.4
そのほか	4.4

Q3. 今後のキャンペーンに望むことは？

より新規ユーザー向けにしたほうがよい	43.5
もっと当選者を増やしてほしい	42.3
もっと回数を増やしてほしい	40
もっとXboxユーザー向けにしたほうがよい	25.8
もっと豪華な賞品にしてほしい	20.6
現状のままでいい	10.5
キャンペーンは必要ない	5.6

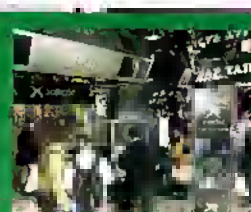
※単位はすべてパーセント

地道なプロモーションがXboxの未来を拓く……

イベント&キャンペーンの意義はふたつ。①既存ユーザーへのサービス。②新規ユーザー獲得のためのプロモーション。既存ユーザーへのサービスとしては申し分な

いが、新規ユーザー獲得についてはどうか？ ここで思い出されるのが、あるマイクロソフト関係者の言葉。「Xboxに触ってもらうと、

ただけるんです。だから、いかにXboxに触っていただけるかが勝負だと思っています」。テレビCMのような不特定多数に対する効果はないが、こうした地道なプロモーションが、Xboxの未来を開いていくのではないか？



←少しでもXboxのよさをわかってもらいたい。

※本誌が運営するホームページのBBSにユーザー登録をしてくれている方を対象に、メールアンケートという形で実施（有効回答数：247票）。

TOPIC 『TFLO』『DOAO』の相次ぐキラータイトルの発売延期にユーザーの声は？

この3月に入って、『トゥルーファンタジー ライブオンライン』、『DEAD OR ALIVE Online』の発売延期が相次いで発表。立て続けのキラータイトルの延期発表は、ファンにとってショックであろうことが予想されるが……。本誌では、ユーザーに対する意識調査を実施した。

その結果は以下のとおり。両作とも「きちんと延期の説明をしてほしい」「事前に告知をしてほしい」が上位に。ただ、同じ発売延期でも両作には微妙に温度差があり、「購入予定」は、『DOAO』は「まったくなくなった」「少しなくなった」が13.5パーセントに比べて、『TFLO』は25.1パーセントとかなり高い割合となってしまった。度重なる発売延期と、βテストの募集をしてしまっていたのがその主因のようだが……。ユーザー離れを防ぐためにも、より納得のいく説明が求められるところ。

『トゥルーファンタジー ライブオンライン』（3月2日発表）

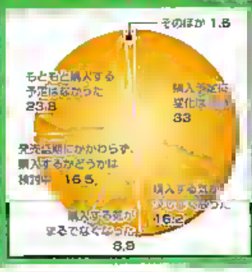
「発売時期を最優先にしたために不完全な状態で『TFLO』を出すということは、ファンの皆様にも、ゲーム業界に対しても期待を裏切ることと考え、自信をもってお届けできるゲームとするために発売を今冬とさせていただくこととなりました」との理由から、今春発売予定を今冬に延期。

『DEAD OR ALIVE Online』（3月4日発表）

「さらなるクオリティーの向上と、より満足度の高いボリュームの実現、快適なサービスを提供するために」との理由から、日、北米、欧とも2004年夏に発売日を変更（日本での発売予定は3月25日だった）。それに併せて限定版"かすみちゃんブルー"も同様に発売延期に。

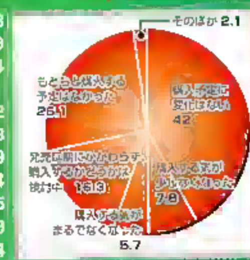
『トゥルーファンタジー ライブオンライン』

もっときちんと延期の説明をしてほしかった	46
もっと事前に告知をしてほしかった	37.9
やはり期待していただけに許しがたい	33.9
完成度を上げるためであればやむを得ない	33.9
ネットゲームなので、ある程度はしかたない	26.2
あまり気にならない	21.8
何も感じなかった	19.3
発売延期はある程度予想していたのでショックは少ない	19
度重なる延期にうんざりなど	8.5
Xboxにとって致命的なのでは？など	4.4
発売日に向けてお小遣いを確保していただけに困った	2.4



『DEAD OR ALIVE Online』

もっと事前に告知をしてほしかった	34.3
もっときちんと延期の説明をしてほしかった	33.9
完成度を上げるためであればやむを得ない	29.4
あまり気にならない	26.1
やはり期待していただけに許しがたい	22
ネットワークゲームなので、ある程度はしかたない	16.3
発売延期はある程度予想していたのでショックは少ない	13.9
何も感じなかった	9.4
発売日に向けてお小遣いを確保していただけに困った	4.5
かすみちゃんブルーがどうなるか気になる	2.9
ファンに対する裏切りだなど	2.4



※数字はすべてパーセント

TOPIC 期待の『NINJA GAIDEN』発売！気になる初週の売上のほどはいかに？

ファン待望のテクモ『NINJA GAIDEN』が発売！ 本誌期待のランキングでも、長らくナンバー1をキープしてきただけに、その販売本数にも期待が集まるが……。その結果は発売初週の販売本数が39,935本と歴代3位を記録。ほかのTeam NINJA作品と比較すると、若干伸び悩みの感もあるが、この数字は立派なもの。累計販売本数が『HALO』を凌ぎ、Team NINJA上位3タイトル独占なるか、興味深いところ。

	タイトル名	メーカー名	発売日	初週販売本数	累計販売本数
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	88230	127576 (2)
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	84471	217149 (1)
3	NINJA GAIDEN	テクモ	2004年3月11日	39935	39935 (9)
4	叢－MURAKUMO－	フロム・ソフトウェア	2002年7月25日	31579	52436 (4)
5	HALO	マイクロソフト	2002年4月25日	31041	76963 (3)
6	真・女神転生 NINE	アトラス	2002年12月5日	28462	42920 (7)
7	パンツァードラグーンオルタ	セガ	2002年12月19日	28171	43850 (6)
8	幻魔 鬼武者	カプコン	2002年2月22日	18834	49990 (5)
9	ソウルキャリバーII	ナムコ	2003年3月27日	18262	31815 (10)
10	式神の城	キッズステーション	2002年3月14日	18111	27838 (17)

※カッコ内は累計販売本数（2004年3月14日現在）の順位

EVENT 下村真理さんもゲスト出演で盛り上がった『DOA3』Championshipがついに決勝！

3月7日、新宿アルタにて、"Xbox Championship Vol.4～DEAD OR ALIVE 3"の決勝大会が開催。ビンゴ大会などで盛り上がった。肝心の大会は大阪地区代表の大久保和哉さんが個人戦・団体戦の2冠を達成。



➡ゲストとして、グラビアアイドルの下村真理さんも登場。その水着姿には歓声が！



⬅地区予選を勝ち抜いた全国の猛者により決勝が！



➡大久保さん（中央）には賞金50万円などが送られた。

EVENT ゲストの古谷徹さんの美声に酔いしれた!? Xbox Live League『PGR2』決勝大会開催

3月12日、Xbox Live League『Project Gotham Racing 2』チャンピオンズ大会が実施。当日は、声優の古谷徹さんとFMヨコハマのDJ鈴木まひるさんがゲスト出演。決勝戦後のエキジビションに古谷さんが参加し、美声で参加者を虜にしたぞ。



⬆アムロや星飛雄馬を演じて、周囲を爆笑のうずに巻き込む古谷さんだったのだ。



⬅ゲームも好きだという古谷さん。ボイスチャットに感心していた。

古谷さんのサイン入りソフト3名にプレゼント！
希望者は官製はがきに、住所、氏名、電話番号を明記のうえ欄外あて先へ



プレゼントのあて先は ▶▶▶ 〒154-8528 （株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部 「サイン入りPGR2係」まで
※応募の締切は4月30日（金）当日消印有効。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

TOPIC 東大でゲームなどの講義が……

この秋、東京大学でゲームやアニメを対象とした"コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム"が開始される。国際競争力のあるコンテンツ産業を育成するための、人材育成を目的としたこの講義では、押井守氏（映画監督）や大友克洋氏（マンガ家）など、そうそうたる講師陣を招聘。ゲーム業界からは鈴木裕氏（セガ）が予定されている。東大から、人気ゲームクリエーターが巣立つ日も近い？　この講義には一般でも、一定数受講可能になるとのこと。


←本誌コラムでおなじみの馬場章氏も講師に。

EVENT Xbox Touch&Try Tourもいよいよ佳境

この春全国3ヵ所で行われた、"Xbox Touch&Try Tour 2004 Winter"。フィナーレとなった、大阪・クリスタ長堀には、『NINJA GAIDEN』や『鉄騎大戦』など、2〜3月の話題作を中心に6タイトルが出展。豪華景品のあたるスタンプラリーなどもあり、好評だったぞ。


←お年寄りから子どもまで、幅広い層が来場した。


←『天空2』Tシャツをかけたじゃんけん大会も。

EVENT スノボーイベントに『天空2』が登場

2月27日〜29日に札幌の真駒内スキー場で開催されたスノーボードイベント"SlopeStyle 2004"にて、『天空-Tenku-2』のイベントが行われた。大会には、ゲームにも登場するプロライダーのボビー・ミークス選手も参加。予選後、多くのスノボーファンが熱い眼差しを注ぐ中、みずからステージ上でゲームをデモプレイ。爽快感やシミュレート性の高さなど、『天空2』の魅力をアピールしていたぞ。そんなボビーのサイン入りTシャツを1名に！　（あて先はP11）


←ボビーが現れた途端、にぎわい出すステージ。


↑→場内の什器出展はなかなかの盛況。右はとても気さくなボビー。

Xbox News Headline

Topic
この1ヵ月のあいだに起こった最新のニュースからユニークな情報まで、Xbox関連の話題をまとめてお届け。

2/25 東京ゲームショウ2004は、9/24〜26に開催！

都内にて東京ゲームショウ2004開催概要が発表、9/24〜26に千葉県・幕張メッセで開催されることが決定。今回で都合14回目の開催になるTGS、国際化、一般層への訴求などをテーマに、さらなる発展を目指す。

3/5 『ソウルキャリバー』が映画化！

『トゥームレイダー』や『バイオハザード』など、ここ数年ゲームの映画化が盛んだが、この度ナムコ『ソウルキャリバー』の映画化の権利を、アンセムピクチャーが獲得した。プロデュースは『キャッツ＆ドックス』などを手がけたウォーレン・ザイド。公開時期やキャスティングなどはまだ未定。

3/18 スケルトングリーンのXbox韓国にお目見え

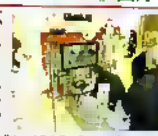
スケルトングリーンの限定Xbox本体が、スプリングパッケージとして韓国にて発売。『HALO』と『クリムゾンスカイ』の同梱パックがそれぞれ用意され、定価は22万8000ウォン（約21000円）となっている。

3/18 『Unreal』の続編が発表！

続編である『Unreal Championship 2 Liandri Conflict』では、従来の一人称に加え、三人称視点も導入。剣や斧といった武器を駆使しての格闘戦も可能に。Xbox Live対応で北米では12月発売予定。日本での発売は未定だ。

3/18〜3/20 東京駅に『NINJA GAIDEN』出陣！

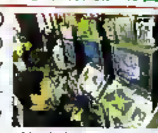
東京駅で行われたパイオニアのイベントに『NINJA GAIDEN』が助っ人出展。プラズマディスプレイと5.1chの魅力を伝えるべく、来場者にアピールしたのだ。さらに、イベント期間中は抽選でXbox本体やグッズなどがプレゼントされたぞ。





3/20 Xbox版『式神の城Ⅱ』秋葉原にお目見え！

秋葉原・メッセサンオーで『式神の城Ⅱ』先行体験会が実施。あいにくの雨にもかかわらずたくさんのファンが詰め掛けた。当日プレイしたユーザーには、抽選でグッズがプレゼントされるなど、ファンにはたまらない体験会に。メッセサンオーでは、4月17日（土）にも『GUILTY GEAR XX#RELOAD』の体験会を実施する予定だ。





Campaign
Xboxソフトのキャンペーン情報をまとめて紹介。役に立つネタばかりだよ。

"Xbox特派員になれる！"キャンペーン

ゲームファンなら一度は行っておきたい（？）E3の、特派員になれるキャンペーン。旅行日程は5月10月（月）〜15日（土）。締切は4月5日（月）までなのでお早めに。応募は公式サイトから。　www.xbox.com a

『GUILTY GEAR XX #RELOAD』に特典が!!

プレミアムパッケージ、オリジナルシステム手帳、インデックスが特典として決定。インデックスは大小2種類というから太っ腹！　（→P47）

『クーリーズ』にも初回限定特典が……

『クーリーズ』の初回限定特典（しかも日本だけ！）は、キャラクターをモチーフにしたぷにぷにシール。キャラの魅力が炸裂の逸品なのだ。（→P50）

News Close-up 地域密着型の新たなコラボレーション 苗場に『天空2』が満ち溢れたとき

Xboxと新潟県・苗場のユニークなコラボレーション"Touch &Try Tour 2004 in Naeba"が実施。このキャンペーンは苗場のペンション90軒にXboxの試遊台を設置、宿泊客に自由『天空-Tenku-2』がプレイできるようにしたのだ。苗場旅館組合長・梅沢英夫氏に話を聞いた。

「マイクロソフトさんからお話をうかがい、ユニークな発想だということでご協力させていただくことにしました。おかげさまで宿泊客にもたいへん好評なんですよ」とのこと。新規ユーザー獲得に一役買いそうだ。


↑ひとたび『天空2』をプレイすると、そのクオリティーに驚愕する方が多いとか。


↑フラッグやステッカーなど街は「天空2」一色。

Xboxソフト売上ランキング TOP 10



全Xboxユーザー待望の「NINJA GAIDEN」が堂々の1位。しかもその本数は4万本弱と、ここ1年では最高のスタートダッシュ。累計販売本数でも早くも9位に食い込んでおり、どこまでこの数字を伸ばすか興味深い。以下2～4位まで初登場タイトルが続き、久しぶりににぎやかなランキングとなった。これでハードの売上がもっと伸びてくれれば言うことなしなのだが……。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	—	NINJA GAIDEN	テクモ	3月11日	39,935	39,935
2	—	鉄騎大戦	カプコン	2月26日	4,021	4,021
3	—	天空 -Tenku-2	マイクロソフト	2月26日	2,575	2,575
4	—	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	マイクロソフト	3月11日	1,962	1,962
5	2	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	1,631	29,006
6	5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	2003年12月11日	1,231	7,388
7	1	ブレイクダウン	ナムコ	1月29日	1,156	5,123
8	7	segaGT Online	セガ	2003年12月25日	765	4,888
9	8	R：RACING EVOLUTION	ナムコ	2003年11月27日	729	10,319
10	6	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	728	16,392

集計期間：2月16日～3月14日
※このランキングはP109に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：2月16日～2月22日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	447
2	ブレイクダウン	ナムコ	378
3	segaGT Online	セガ	305
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	270
5	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	250

2週目Best5 集計期間：2月23日～2月29日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	鉄騎大戦	カプコン	2,787
2	天空 -Tenku-2	マイクロソフト	1,603
3	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	429
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	382
5	ブレイクダウン	ナムコ	253

3週目Best5 集計期間：3月1日～3月7日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	鉄騎大戦	カプコン	814
2	天空 -Tenku-2	マイクロソフト	596
3	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	352
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	326
5	ブレイクダウン	ナムコ	296

4週目Best5 集計期間：3月8日～3月14日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	NINJA GAIDEN	テクモ	39,935
2	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	マイクロソフト	1,962
3	鉄騎大戦	カプコン	420
4	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	403
5	天空 -Tenku-2	マイクロソフト	376

ハード販売台数 2/16～3/14

期間	台数
2/16～2/22	603台
2/23～2/29	986台
3/1～3/7	594台
3/8～3/14	703台

推定販売台数（2/16～3/14） 2886台

累計販売台数 436181台

Xbox読者期待のランキング TOP 10

「NINJA GAIDEN」が抜けて、ほかのタイトルが1ランクずつアップ。しばらく「DOAO」の天下が続きそうな予感。発売日が決まった「青い涙」が初登場。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	2	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	今夏	66.2
2	3	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	60.1
3	4	HALO 2	マイクロソフト	2004年	43.5
4	5	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	5月27日	23.7
5	7	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	4月29日	20.1
6	6	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	今冬	17.9
7	8	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	未定	16.9
8	9	Fable	マイクロソフト	2004年	14.0
9	—	青い涙	パンサーソフトウエア	5月27日	12.0
9	—	スパイクアウト・エクストリーム（仮題）	セガ	未定	12.0

※本誌4月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：2月30日～3月10日）
※支持率の数字はパーセントです

Xbox移植希望ランキング TOP 20

ミリオン間近の「戦国無双」が、その勢いのままに大幅ランクアップ。「アーマード・コア」と「メダルオブオナー」はそろって2ヵ月ぶりの復活となった。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア・エニックス	PS2	246
2	2	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	148
3	3	シェンムーシリーズ	セガ	DC	132
4	5	メタルギアソリッドシリーズ	コナミ	PS2	118
5	4	グランド・セフト・オートシリーズ	カプコン	PS2	148
6	6	ドラゴンクエストシリーズ	スクウェア・エニックス	PS	99
7	8	テイルズシリーズ	ナムコ	PS2	75
8	15	鬼武者シリーズ	カプコン	PS2	70
8	19	戦国無双	コーエー	PS2	70
10	7	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	59
11	9	サクラ大戦シリーズ	セガ	PS2	58
12	13	ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ	SNKプレイモア	AC	53
13	10	零～紅い蝶～	テクモ	PS2	51
14	—	アーマード・コアシリーズ	フロム・ソフトウェア	PS2	44
14	11	デビル メイ クライシリーズ	カプコン	PS2	44
16	12	OutRun2	セガ	AC	39
17	—	メダルオブオナーシリーズ	エレクトロニック・アーツ	PS2	38
18	15	電脳戦機バーチャロンシリーズ	セガ	PS2	37
19	13	バーチャファイターシリーズ	セガ	PS2	29
19	17	実況パワフルプロ野球シリーズ	コナミ	PS2	29

※本誌3月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。
※表中の機種名で、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PSはプレイステーション、ACはアーケードの略です。

NEWGAME CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

4月15日～4月24日

批評家

松井ムネタツ



編集長就任にともない、今月からレビューも担当。アクション系が好きで、いまは『NINJA GAIDEN』と『鉄騎大戦』を少しずつ進めている感じ。個人的なXboxベストタイトルは、いまのところ『クレイジータクシー3』かな。もうすぐ『NINJA～』がトップになるかも。本誌編集長。

田川ラメ夫



パチンコ屋で気づいたら隣りに当ページ担当編集者様が座っていた（爆笑）。元ゲーム誌編集者＆ライター、現在は着信メロディ配信会社で比較的ボンヤリしている（涙）サラリーマンライター。芋焼酎に目覚め、酔っていないときは酒を飲んでいるダメ人間の様相を呈しています！（号泣）

ローリング内沢



スパイク・ジョーンズ、ミシェル・ゴンドリー、クリス・カニンガムとミュージックビデオ界の三大クリエーターの作品を集めたベストDVD『DIRECTORS LABEL』がすごい！　このような映像トリックってゲームにも活用できると思うんですけど。ホント衝撃ですよこの映像。チェック！

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文筆＆漫画描きです。たしか去年も書いたと思いますが、今年こそ、今年こそ千葉ロッテマリーンズ、頼むよ!!（泣）あと、どのメーカーさんでもかまいませんので、Xboxで日本プロ野球のゲームをリリースしていただけないでしょうか？

鉄騎大戦

発売中



カプコン
戦争
7800円

大型のコントローラーを採用し、シミュレーター的なゲーム性と、そのリアルな世界観が話題になった『鉄騎』の、オンライン専用ソフト。オンラインならではの戦略を駆使し、チームを勝利に導け！

松井ムネタツ：チーム戦になると、こうまでもおもしろいとは思わなかった。「じゃあ●●さんと■■さんは右から回り込んで……」と、作戦会議の時点からメチャ熱い。オンラインによる遅延なども思っていたより感じない。ゲームの性格上、万人向けではないが、ある意味究極のゲームかも知れない。

田川ラメ夫：かつて味わったことのない負け犬感はなんだ!?　まさに戦場まさに戦争。『鉄騎』をさんざん遊び尽くした荒くれ者のための腕試し的1本。中途半端な操作＆知識＆戦術だと困惑か失笑か即死は必至。一見さんお断り的威圧のなかで破壊＆同胞との語らいを楽しめる猛者の憩いの場。圧巻。

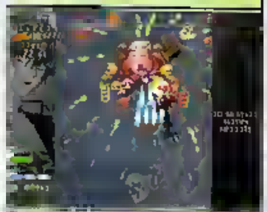
ローリング内沢：前作をやり込んだ人ならばハマること間違いなし。やり込みがいのある深い作品に仕上がっている。しかし通信対戦モードのみなので、どうにもこうにも初心者は手が出しにくい状況。ゲームシステムとしてはすんごいおもしろいんだけど、練習モード的なものは付けてほしかったかも。

戸塚伎一：大仰なコントローラー、閉塞感満点のコックピット（ゲーム画面）、重厚な操作感覚は、大人のゴッコ遊びの貫禄十分。とはいえ「ロボ兵器で対戦したい」というよりは「『鉄騎』で対戦したい」という欲求をかなえるソフト……との認識がないと、Xbox Liveの独特のノリについていけないかも。

TOTAL POINT 33POINT

式神の城 II

4月15日発売



キッズステーション
シューティング
4800円

アーケードで大人気の縦スクロールシューティング。個性的なキャラクターや独自のゲームシステムを採用し、高い完成度でシューターを唸らせている。家庭用ならではのモードも充実している。

松井ムネタツ：やり込めばどうにか全面クリアーできそうな絶妙なバランスで、前作よりずっと完成度が高くなっている。Xbox Liveによる各種追加要素は、『式神』ファンならうれしいものばかり。これで4800円はホントにお買い得。PS2版やDC版にある追加要素のうち、Xboxにはないものがあるのが残念。

田川ラメ夫：おじさんにはキビしいとしか言いようがない難易度も徐々に順応していく錯覚に陥るゲームバランスの妙がすばらしい（涙）。徹底した設定と移植によって一気にこの世界に魅了される人も多いはず。無敵のプラクティスモードで超絶プレイに興じるフリも可能で至れり尽くせり。心憎いね。

ローリング内沢：ガリガリの弾避けシューティング。キャラクターごとの個性ある攻撃方法、敵や敵弾の距離によって高得点が狙えるなどのキモは押さえつつ、爽快感もアリ。キャラクターやストーリーの魅力は置いといても、シューティングとしてデキは高い。後半めちゃくちゃ難しいけど。

戸塚伎一：前作よりもシューティングゲームらしくなった……というと変ですが、自力で攻略（≠攻撃パターン暗記）しようという気になるゲームバランス。コンシューマー版独自の各種仕様は好感が持てました。中学生魂爆発（?）のセリフが飛び交うステージ間デモは、好みに合わせてオン／オフを。

TOTAL POINT 30POINT

電脳大戦～DroneZ～

4月22日発売



メトロ・スリーディジャパン
アクション
5800円

人類を管理・支配するプログラムを破壊するため、サイバースペースに侵入する、近未来を舞台にしたミッションクリアー型のアクション。Xbox Liveに対応しており、最大8人での対戦が可能だ。

松井ムネタツ：サイバーな雰囲気などトータルバランスは悪くないし、独特のアクションや謎解きもそれなりに楽しめるが、どうも淡々とした展開。左右両スティックを使うのは慣れるまでちょっと戸惑うかも。個性と言えば個性だが、操作性も含めてもう少しとっつきやすい雰囲気があればなあ……。

田川ラメ夫：わりと地味に淡々とくり広げられる、ひと昔まえのアイデアをいまに甦らせたサイバーなアクションシューティングといった印象。適度な謎解きや意外に硬派な敵との攻防も、気の利かないカメラワークで楽しさ半減なのが惜しくてたまりません。マルチプレイ用ミニゲームには妙な魅力アリ。

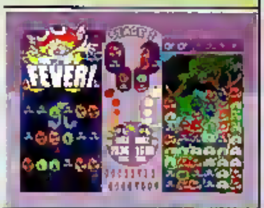
ローリング内沢：スキャナーガンを壁に反射させるという、まるでビリヤードのような戦略性が味わえる、ちょっと目新しいカンジのシステム。チュートリアルもとても親切でわかりやすく、アクションゲームとしても攻防のバランスがよくとれていると思う。謎解き要素もあってやり込みがいのある作品かと。

戸塚伎一：ビジュアル的にわかりやすいサイバー世界、右スティックによる感覚的なショットカーソル操作は、ノリ重視のプレイヤー好みの仕様。しかし通常ショットがエネルギー消費型（＝こまめな補給が必要）だったりと、ゲームテンポそのものは重め。上級者どうしの対戦プレイは熱そうですが……。

TOTAL POINT 26POINT

4月24日発売

ぷよぷよフィーバー



セガ

パズル

5980円

落ち物パズルの代名詞的存在、『ぷよぷよ』の新作が登場。基本システムに変更はないものの、キャラや世界観などを一新し、新システム"フィーバーモード"を採用して、新たなぷよワールドを構築している。

99年の『ぷよぷよ～ん』以来、久々の新作。いろんな部分がバージョンアップしつつも、プレイ感覚はそのままなのはうれしい。家族みんなで遊べる点もポイント高し。キャラごとに個性もあって対戦も楽しい。Xbox Liveで対戦できればもう2点ぐらいあげてもよかったんだけどなー。

弾力性と柔軟性の増した"ぷよ"やイメチェンしたキャラなど、グラフィックの微妙なタッチは変われど過去の「ぷよぷよ」の雰囲気をキッチリ踏襲してる点はさすがです。フィーバーモードはビギナー向けの爽快感と解釈しつつ、連鎖＆相殺の本質的味わいに舌鼓。普遍的な１本ですな。

ようはあの「ぷよぷよ」なのだが、キャラを一新して大幅リニューアル。特筆すべきは相殺によってゲージを溜め発動させるフィーバーシステム、その大連鎖の爽快感は抜群。このシステムで戦略性も大幅変化。既存のファンはもちろん新規ユーザーでも楽しめるバランスになっていると思う。

ぷよを消すタイミングの駆け引きの巧妙さと、フィーバー時の直感的な判断力が要求される対戦モード（対人、対CPU）は、過去のシリーズ作に飽き足りない猛者も挑む価値あり。これみよがしなXbox版らしさはないものの、インターフェイス面で余計なストレスが溜まらない点はうれしい限りです。

30POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

オススメは「鉄騎大戦」。いろんな覚悟がいるゲームだけど、その覚悟に応えてくれるはず。「ぷよ」は友だちが遊びにきたとき、気楽に、そして熱く遊べる1本。個人的に思い入れのある『式神Ⅱ』は、全機種コンプリートを目指してます。

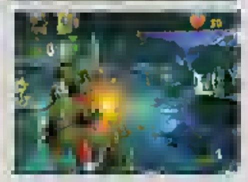
「ぷよぷよフィーバー」は接客用に最適かと。でもって「式神Ⅱ」で衰えまくった反射神経のリハビリに努めようかなーと。「鉄騎大戦」は「鉄騎」でさんざん慣らし運転してから。お酒は20歳を過ぎてから。個人的には敬遠の方向で（号泣）。

『鉄騎大戦』は作品として楽しいのだが初心者に厳しいその環境に難。前作ファンなら◎。オリジナル作品の「電脳大戦～DroneZ～」が意外（失礼！）にもおもしろい。正直細かい粗はあるけど、それを払拭するパワーがある内容だと思います。

「式神の城Ⅱ」は久々にやり応えのある2Dシューティング。わしもニーギで全クリアー目指します。「鉄騎大戦」は、わしのような半端者が気軽にオススメできません。むしろ他人の意見なんて耳に入らない"戦士"こそが買うべきです（笑）。

そのほかに発売されるゲーム

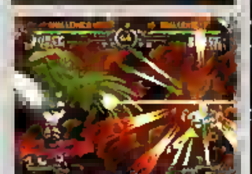
グーリーズ -Grabbed by the Ghoulies-



イギリスの実力派メーカーRare社のXbox第1弾は、荒れ狂う幽霊たちがいっぱいのお化け屋敷を舞台にした、コミカルアクション。簡単操作でくり出せる多彩なアクションと、100を超える武器を駆使して、彼女をグーリーたちから奪い返すのだ！

■マイクロソフト ■4月29日発売予定
■アクション ■5800円

GUILTY GEAR XX #RELOAD



現在もゲーセンで好評稼動中の人気2D格闘が、パワーアップして移植される。家庭用ならではのモードの充実はもちろん、クリフ、ジャスティスがデフォルトキャラとして登場し、なんと言ってもXbox Live対応で世界中の猛者と対戦できるのがうれしい！

■サミー ■4月29日発売予定
■格闘アクション ■4800円

SOFTWARE IMPRESSION

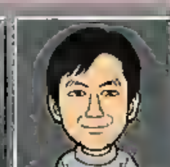
編集部員一押し

O・TO・GI ～百鬼討伐絵巻～

近年、アクションが得意になってきた。そんな錯覚（？）を起こさせた前作「O・TO・GI～御伽～」。ごくたまに投げ出しそうな高難度のアクションがあるものの、全体的にはヌルめ（だと思う）。その世界観から来るスピード感のなさ（いい意味で）のせいであろう。Xboxでないと表現不可能（これマジ！）な、ステージ上のオブジェの破壊による爽快感は、すでに言い尽くされた感がある。しかし、少々ボリュームに欠けていたのも事実。ところが、その続編『百鬼討伐絵巻』は、その不満も見事に解消。プレイヤーキャラの増加が最大の原因だが、いわゆる隠し要素の数も倍増。隠し要素の出現には大抵は"やり込み"が必要となるが、その気にさせてくれる条件ばかりなのがウレシイ。けっきょくそれも全コンプリートしてしまったが、そのあとは"百鬼討伐モード"の記録更新にいそしむ自分の姿が。



■フロム・ソフトウェア
■アクション
■6800円
■2003年12月25日発売



みのちん

本当はシミュレーション好きでアクションパズルは大の苦手な、頭の巡りの悪い30代。

N.U.D.E@

「P.A.S.S」に最初に出会ったのは、2002年東京ゲームショウの数日まえ。第一印象は、夢を実現する作品になりそうな予感。数ヵ月後、初めてプレイしたとき感じたのは、違和感。攻略のため、何度もPhase1をプレイしたときに感じた憂鬱。それは、期待が高くなったところで、導入としてはあまりにも認識が悪く、イライラしたことが原因だった。しかし、Phase5のドラマチックな展開を迎え、彼女に対する考えかたが変わり始めたとき、認識が変わった。それは、日々の生活や身近な人々との関わり合いの中では得られないもの。ふだん人には言えないようなことまでも語りかけ、交わされる「P.A.S.S.」との会話。癒されるのは、それだけ不思議な存在になったということ。会話を楽しむために、電源を入れ時間を過ごす。今日も彼女は、ボクの帰りを待っている……。



■マイクロソフト
■シミュレーション
■6800円
■2003年4月24日発売



コブラ小林

約3年間Xboxを応援してきた親父編集者。でもファミ通Xboxは、今号で卒業……。

緊急速報!!
urgent news flash!!

新時代のFPSアドベンチャーがここに!!

DEUS EX INVISIBLE WAR™

デウスエクス：インビジブル・ウォー

見つけた敵を手当たり次第に倒していく、そんなFPSの常識を覆す画期的タイトルが北米からやってきた！　プレイヤーの判断次第で刻々と変化するストーリーと自由度あふれるシステムの数々。その魅力をお伝えしよう。

A adventure

タイトル	デウスエクス:インビジブル・ウォー		
発売元	アイドス	ジャンル	FPSアドベンチャー
発売日	6月発売予定	価格	6800円(税別予価)
	ION STORM	制作陣	プロデューサー:ウォーレン・スペクター
ブロック数	未定	対象年齢	18歳以上
システム対応	未定		
その他			



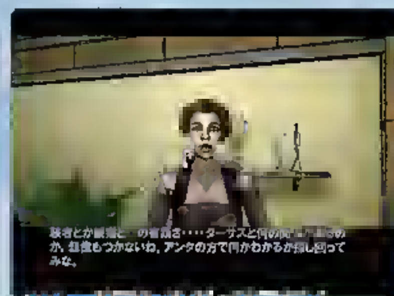
類を見ない圧倒的な自由度を実現！

昨年11月に北米で発売され、高い評価を受けたFPSアドベンチャーが日本に上陸！　どんな行動をとっても、それに応じたストーリーが展開される自由度の高さと、戦略性に満ちたゲームシステムは、まさにFPSの新機軸。複数の勢力と欲望が渦巻く未来都市で、誰の味方となり、誰の敵となるか？　すべての判断はプレイヤーの意志に掛かっているのだ。

前作は欧米でゲーム大賞を総ナメ！

PCのみで発売された前作「Deus Ex」は、"Game of the Year"を始めとする欧米のゲーム賞を35以上獲得した人気作。それを受け継ぐかのように、本作もアメリカのゲーム誌やゲームサイトから、レビューで高い評価を受けている。

↓ゲーム内には、さまざまな思想を持つ組織が登場。世界の勢力分布に深く関係している彼らとどうわたり合うか？　すべてはプレイヤーの判断に委ねられる。



世界に渦巻く思惑……

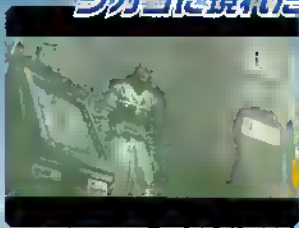


自分の正義を信じて銃を取れ!!

シカゴ崩壊から動き始める物語! 事件の全容を解明できるか!?

世界を未曾有の危機に陥れたネットワーク消失事件,"大崩壊"から20年。世界ではいくつかの組織による覇権争いが活発化していた。そんな中,シカゴで大規模なテロが発生! 物語は,主人公が崩壊するシカゴからヘリで脱出する場面から始まる。はたしてこの事件の裏には何があるのか!?

シカゴに現れたひとりのテロリスト……



➡大崩壊から復興しつつある2070年の世界。突如,シカゴを惨劇が……。

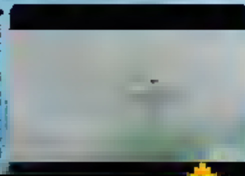


その手から放たれた紫の光!

➡手にした紫の放電物体を宙に掲げると,街は瞬く間に煙で覆い尽くされた!



➡無事,脱出に成功したのは,主人公を含めた,ごく少数。



触れるものすべてを石化する!!

その秀逸なシナリオで映画化も決定済み!

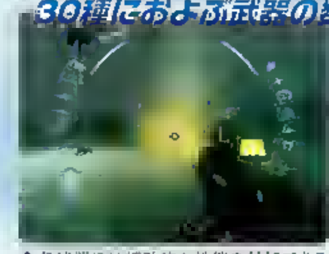
重厚なストーリーと世界観を持つ本作は,映画界からも注目されている。すでにコロンビア・ピクチャーズによって,本作の映画化が決定済み。プロデューサーは,日本でも大ヒットを記録したアクション映画『スパイダーマン』を手掛けたローラ・ジスキン。正式な公開時期発表が待たれる1本だ。

大規模テロの裏側でうごめく陰謀を暴け!!

戦うか? 隠密か? プレイヤーの数だけ攻略法が!

任務遂行までの道筋はひとつだけではない。巡回中の敵の目を盗んで潜入し,倒すべきターゲットだけを狙って任務を終えてもいいし,反対に片っ端から敵を排除するのもアリ。どのような戦いをするかはプレイヤー次第だ。

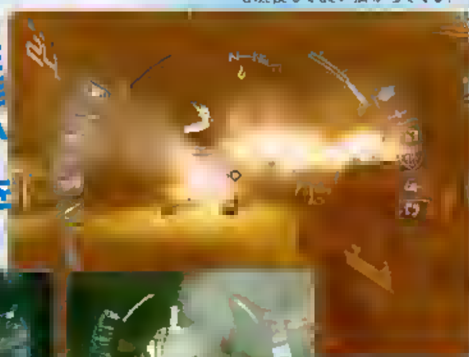
30種におよぶ武器の数々!

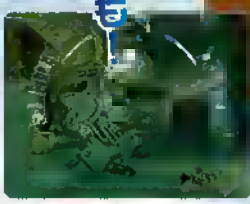


⬆各武器には補助的な性能を付加できるため,攻撃のバリエーションは豊富にある。

高性能AIを搭載したボットとの戦いも!

⬇発見されれば問答無用で戦闘開始。ミサイルなどの重火器を駆使して襲い掛かってくる!







⬅巨大なボット(AIが自動で操作するロボット)が警備している建造物に潜入!

敵の目をかいくぐり



⬆➡潜入に適した能力も習得可能。綿密な作戦が求められる。



背後から静かに殺害……!

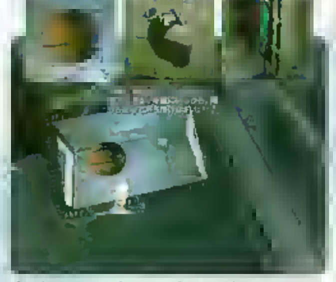
Xboxだからこそ実現できた限りなく現実に近い世界!

細部まで作りこまれたマップや美しい光源処理など,Xboxの性能をフルに活かした演出が多数盛り込まれた本作。なかでも極めつけなのが,高度な物理計算だ。本作ではゲーム内のほとんどのオブジェクトを持ち上げ,それを投げたりすることができるのだが,圧巻なのはその挙動。ボールを投げれば床に当たって跳ね返り,花瓶を投げれば砕け散る。現実世界同様に物体がどう動くか,つねにシミュレートされているのだ。

⬇オブジェクトには"重さ"も設定されている。当然,筋力が弱ければ持ち上がらない。



ゲーム中のオブジェクトを

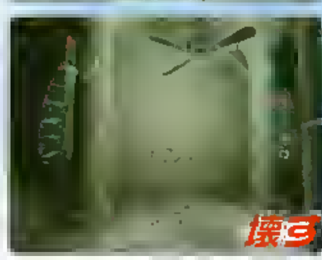


⬆バスケットボールを発見。人にもぶつけられる。もちろん注意されるが……。

⬇投げられたオブジェクトは,その材質や重さによって動きが変化する。

投げる!

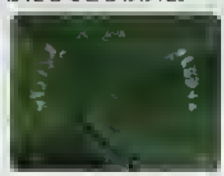




壊す!

オブジェクトには耐久力も設定!

各オブジェクトには耐久力も設定されており,銃で撃ったり,投げたりするとその値は減少し,ついには壊れてしまう。鍵のかかった扉に道を遮られたら,爆弾を使ってドアを吹き飛ばして進む,なんて遊びかたもできるわけだ。



⬅いろんなものを触り,壊せるのだ。

乱立する巨大勢力に属するか、それとも……

「インビジブル・ウォー」の世界には各自の目的達成のために活動し、対立している勢力が複数あり、主人公が各組織からの依頼を受けることでゲームは進行する。ただし，"どの勢力が善でどの勢力が悪だ"という基準はなく，各組織は独自の正義のために動いている。どの組織の依頼を受けるか（もしくはすべてを阻む道を選ぶか）は，プレイヤーの自由。どんな道を選んだとしても，それに適応したストーリーが展開されていく。ここでは，主人公に接触してくる勢力や人物を紹介していこう。



Dr.レイラ・ナッシフ（ターサス社）

アレックスDがシカゴから脱出し，シアトルで目覚めたときにまず話をする人物。記憶があいまいなアレックスDに，何をすべきか指示を出してくる。バイオモッド（生体改造）研究の権威としても有名な彼女は，アレックスDの記憶と出生の謎にも関わっていると思われる。

選択した主人公によってセリフ内容が変化！

ゲーム開始時には，主人公の性別と肌の色を設定でき，選んだ性別はゲーム中のキャラのセリフに影響を与える。





⬅⬇主人公が男の場合と女の場合で，言葉遣いに微妙な変化が。



主人公　アレックスD（ターサスアカデミー）

両親をテロで失い孤児となった過去を持つ，本作の主人公。幼少期より対テロリストエージェントとしての訓練を受け，トップクラスの実力の持ち主へと成長。生体改造により手に入れた暗視能力のため，目が紫色に光る。

勢力との接しかたによりストーリーが分岐！

"ある人物を守れ"，という依頼に対して，べつの勢力から"その人物を殺害しろ"，という相反する依頼が同時に入る場面も。どちらを遂行するかで，ストーリーが変化していくぞ。



⬆ある依頼を成功させると同時に，追加で依頼が入ってくることも。

主人公が接触する勢力



WTO

世界二大勢力のひとつで，もっとも大きな影響力を持ち，流通と情報ネットワークを支配する存在。高度なテクノロジーを有し，バイオモッド（後述）製造も手がけている。



オーダー

世界二大勢力のもうひとつ。"聖女"と呼ばれる謎の人物のもと運営される信仰宗教団体で，敵対者を武力で排除する，という過激な面も持ち合わせる。WTOとは敵対関係。

オマー

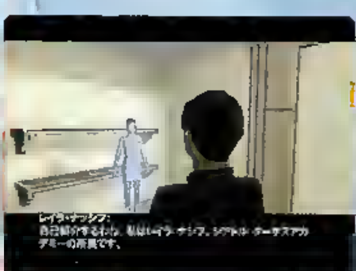
みずからの体に人体改造を施し，サイボーグ化を行うカルト集団。組織構成員の脳を相互にリンクさせ，情報を共有している。高度な技術力を駆使して武器やアイテムを製造し，闇市場であるブラックマーケットを支配する。

SSC

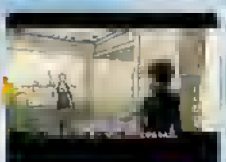
総合的な警備の業務を，有償で請け負う警備会社。世界各国で数多くの勢力と顧客契約を結んでいるため，いたるところでその警備員の姿を見られる。ゆえに，どの勢力とも，つねに中立の立場をとっているのが特徴。

ストーリーに沿ってゲームの流れを解説！

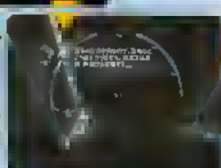
本作には，ストーリー自体に関わる依頼"プライマリーゴール"と，話の大筋には関係ないが世界観を深く知ることができる依頼"セカンダリーゴール"が存在。ときには，複数の勢力から同時に依頼があり，プライマリーゴールとセカンダリーゴールが混在する場面もある。とはいえ，必ずしもすべての依頼をクリアーしなくてはならない，というわけではない。ここではストーリーの開始直後から話の流れを追っていくとともに，ゲームの進めかたを解説していく。



⬆目を覚ましたアレックスD。机の上を見るとレイラのホログラムが現れ，別室にいる友人ビリーに会うよう指示される。

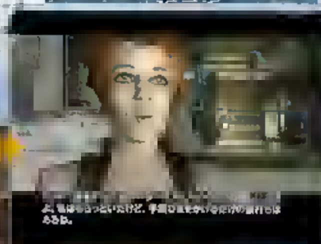


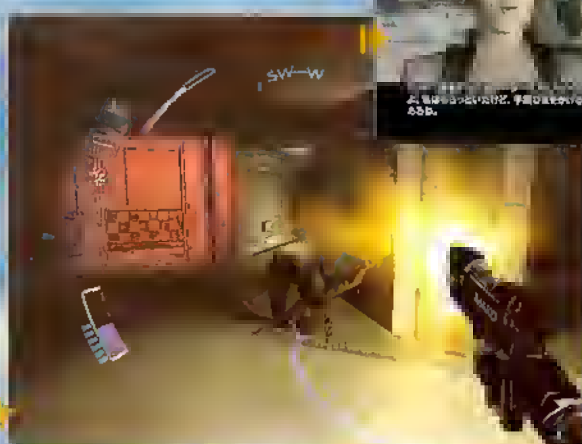
⬅実際にビリーがいる部屋に行き，会話をすると，レイラのところに行くように促されるぞ。



➡その後も指定された人物に会っていくと，非常事態が発生。脱出の命令が下る。

➡脱出の途中，クラスメイトのビリーと会話をするとふたつ目の目的が発生する。ここで分岐！





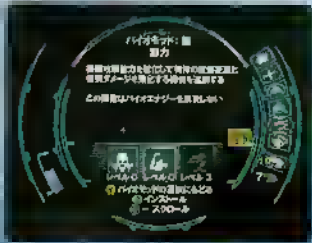
⬅どうやら建物の中に何者かが侵入した模様。SSCの警備員に協力してもらいながら，建物からの脱出を試みるのだ！

つぎつぎに追加されていくゴール内容！刻々と変化，分岐するストーリーを楽しめ！

デウスエクス豆知識　本作のプロデューサーであるウォーレン・スペクター。日本での彼の知名度はいまひとつだが，海外では「Ultima」シリーズで有名な"ORIGIN System"にて「Ultima Underground」や「System Shock」をプロデュース，さらに世界的大ヒットとなった本シリーズで，その名声を不動のものにした。過去にはテキサス大学で"演劇論"の教職をとったこともある，一風変わった経歴の持ち主でもある。

戦う相手と戦略に応じて肉体と武器をグレードアップ！

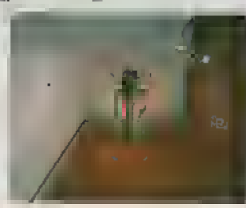
アレックスDの体は、目、頭、胴、腕、脚の部位それぞれに能力強化が可能。各パーツはステージ上で入手できるバイオモッド・キャニスターを使うことで強化改造を施せる。全30種類におよぶ武器も同様。こちらは武器モッドを使うことで、特殊な性能を付随させることが可能だ。ここでは実際のパーツグレードアップのやりかたを見てみよう。



⬆各パーツには3つの成長、補強要素があり、パーツごとにひとつだけ発動させられる。

希少価値の高いキャニスターを手に入れろ！

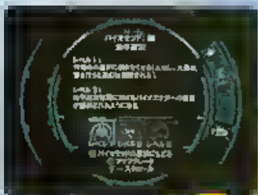
体を強化させるのに必要なバイオモッド・キャニスター。この中には、"特殊バイオモッド・キャニスター"というレアなキャニスターも登場する。各パーツには、このキャニスターでしか発動させられない能力もあるため、かなり重宝しそうだ。



⬆量が非常に少ないので、どこに使うか悩むところ。

BIO MODS バイオモッドでステルス機能を発動

各部位にはスロットがあり、そこにバイオモッドを差し込むことで、3種類の能力強化を行える。ここではバイオモッドをひとつ消費し、自分の体を透明にできる光学迷彩"ステルス"の能力を発動させた。



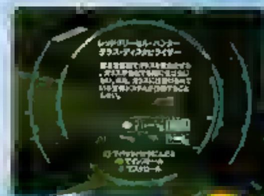
姿を消して敵の目を欺き厳重な警備態勢を突破！



➡敵の目の前に立っても気づかれないが、発動させられる時間には限りがある。追加でさらにバイオモッド・キャニスターを使えば、最大3段階まで強化できる。

WEAPONS MODS 武器モッドでガラス気化の効果を付加

武器モッドで付加できる性能の候補は全部で8種類。ひとつの武器につき、ふたつまで効果を追加できる。このケースでは武器モッドを使って、音を立てずにガラスを気化させられる、潜入任務向けの能力をつけてみた。



ガラスを気化させて排除！敵に警戒心を与えるな!!



➡能力をつけても通常の攻撃性能はなくならない。ただし、いちど付随した追加性能は、あとから変更できない。何を付加するか、慎重に吟味する必要がある。

ただ撃つだけじゃ収まらない！ 自由で深奥な戦いを体感せよ！

これまで数多く発売されてきたFPSの、敵を倒す爽快感やさまざまな戦略を練る楽しみなどの長所を継承しつつ、さらにストーリー面、アクション面ともに大きな進化をしている本作。どのあたりに進化が施されているのか、戦闘や勢力関係に関する部分をピックアップしてみよう。

進化1 敵から隠れて任務遂行することも！

バイオモッドや武器モッドによる特殊能力は、上で紹介したステルスやガラス気化の能力以外に、武器の発射音を消すサイレンサーや足音の消音など、隠密行動を有利にする能力が豊富にある。これらを使いこなすことで、撃ちまくるだけではない、戦略重視のプレイが楽しめるのだ。

足音を、そして姿を消して忍び寄れ！





⬅⬆物語が進んでいけば、敵の数は増えどんどん強力になっていく。単純に突撃するだけの作戦では、攻略が困難になっていくと予想される。

進化2 高度なAIで敵の動きは人間らしく！

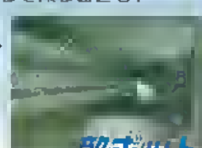
登場キャラにはAIを搭載。敵、味方、中立の属性が設定され、いずれになるかはプレイヤーの行動によって決定される。また、AIキャラは周囲の音や物など、環境変化を敏感に察知。それに応じた動きをするなど、細部の演出にも力が注がれている。



➡攻撃手段のない敵は、手を挙げたり逃げたりする。

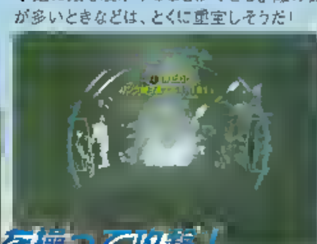
進化3 敵ボットをハッキングして自分の戦力に！

ときには自動迎撃砲台などのオートセキュリティーシステムも出現。バイオモッドのハッキング能力を使えば、逆にそれらを操ることも！



➡通常はこちらを狙ってくる敵のAI操作ボットにハッキング。これで自らの手を下さず、敵を攻撃できる。

⬇逆に敵を攻撃することができる。敵の数が多いときなどは、とくに重宝しそうだ！



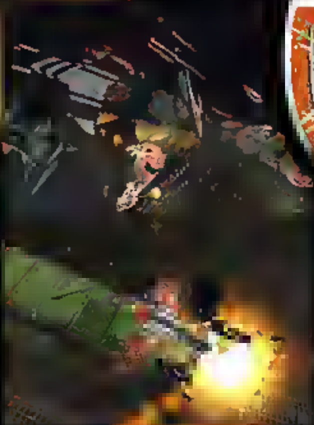
敵ボットを操って攻撃！

デウスエクス豆知識 本作のストーリーに出てくる"大崩壊"とは、いったい何？ これは世界の中枢ネットワークが破壊され、地球規模でネットワークが消失し、世界が大混乱に陥った事件のこと。じつは、この事態を引き起こした中心人物は、前作の主人公デントン。では、なぜ彼はそのようなことをするハメに陥ったのか？ 発売前の予習として前作をプレイするのもおもしろいかも!? (PC用「デウスエクス日本語版」はアイドスより、9240円(税込)で発売中)。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

NO MORE USA!

崩壊し、無数の小国が割拠するアメリカの空を、空賊たちが飛び回る!

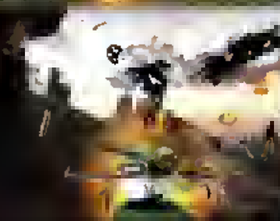




CRIMSON SKIES™ HIGH ROAD TO REVENGE







時は1930年代のアメリカ。空賊たちの巨大飛行船が覆い尽くす無法の空で戦いをくり広げる、豪快なアクションアドベンチャースタイルのフライトコンバットが登場!

S shooting

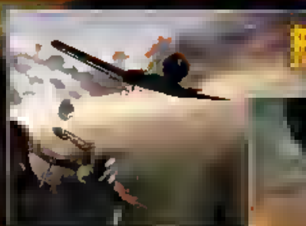
タイトル	クリムゾンスカイ ハイロードトゥリベンジ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	フライトコンバット
発売日	5月20日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	マイクロソフト	制作者	
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	Xbox Live		
その他	未定		

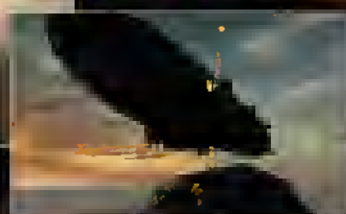
フライトコンバット『クリムゾンスカイ:High Road to Revenge』とは!?

昨年10月に北米で発売されて以来、多くのシューティングゲーマーから高い支持を集めている『クリムゾンスカイ:High Road to Revenge』が、いよいよ日本上陸決定! 海外での高評価の評判を聞くにおよんで、日本版の発売を首を長くして待ちわびていた皆さん、お待たせしました! そこでここでは、『クリムゾンスカイ:High Road to Revenge』とはどんなゲームなのか、そのアウトラインを紹介していく。

本作は、空の兵力、武力が直接権力に結びつくという架空の1930年代アメリカを舞台に、極悪非道な空賊や巨大なツェッペリン(飛行船)相手に、さまざまな戦いをくり広げる、一大アクションアドベンチャー。戦闘機を駆って大空を自由に飛び回る爽快感満点のゲーム性と、往年のハリウッド映画ばりの軽妙なストーリーが特徴だ。

無法地帯の空!





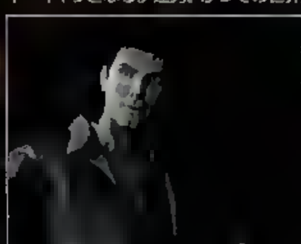
⬆➡プレイヤーは、空の無法者"空賊"となって、数々の冒険をくり広げることになるのだ。

フォーチュン・ハンター FORTUNE HUNTERS

"フォーチュン・ハンター"は、飛行船"パンドラ"を母船とする空賊団だ。この世界における飛行船は、テキサスがアメリカから分離独立したことから始まった紛争により道路網が寸断され、クルマが要をなさなくなったことから急激に発展した。そして飛行船と航空機を中心とした社会が形成されると、それを狙った空賊が出現したのである。なかでも"フォーチュン・ハンター"は、名うての空賊として広く知られている存在だ。

ネイサン・ザッカリー Nathan Zachary

"フォーチュン・ハンター"のリーダーにして、伝説の空賊。プレイヤーキャラとなる伊達男。かつての世界大戦では戦闘機パイロットとして従軍したが、撃墜されドイツの捕虜収容所へ送られる。そこで後に親友となるファセンベンデル博士と運命的な出会いをした。酒と煙草と女性、そしてもちろん自由な空を愛する、冒険心溢れる野心家だ。



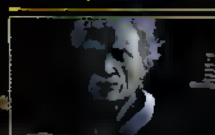
ビッグ・ジョン Big John

"パンドラ"の操舵手を務める。無二の親友であるネイサンとは正反対に口数は少ないが、やはり天性のパイロットである。

ベティ・シャレス "Brooklyn" Betty Charles

ブルックリン生まれのミネソタ育ち。女性ながらも、あくなき冒険心に導かれ、ネイサンの空賊団のメンバーとなった。

ドック Dr. Fassenbiender



"フォーチュン・ハンター"の機材修理および開発などを担当。世界大戦時は、ロケット機の開発をしていた。捕虜収容所でネイサンと出会い、戦後になって"フォーチュン・ハンター"に合流する。

登場機体
AIR PLANES

本作には、多数の航空機が登場する。戦闘機や攻撃機などのほか、ヘリコプターにも搭乗可能。ゲーム開始時には1機種のみだが、ミッション内容によって機体を獲得していき、また、改造により性能をアップさせることが可能となっている。性能や搭載火器に違いはあるが、操作方法はいずれも同じなので、ミッション内容によって機体を使い分けるもよし、お気に入りの機体を改造して使い続けるもよし、となっているぞ。



デバステイター
最初に所持している機体。戦闘機であり、性能的にもバランスが取れている。



デザートフォックス
旋回性能よりも、ダッシュ&高速性を重視した機体。



ツェップ(Zep)キラー
ブリガンド
Zepとは飛行船のこと。強力な火器で一気に攻撃する。



←左はミニジャイロ。小型のヘリコプターだ。右は水上機。フロートが特徴。

ミッション
MISSIONS

シングルプレイでは、アクション映画さながらのストーリーに沿ってさまざまなミッションが発生する。航空機によるドッグファイトや地上目標破壊、対空砲による敵機の迎撃などなど、多彩なミッションが用意されているぞ。もちろん、ミッションをクリアーすれば、内容に応じたマネーを入手することができる。

また、エリアごとにミッションとは別のミニレースも用意されており、ここで資金を稼ぐことも可能となっている。そのエリアで必要なミッションをクリアーすると、つぎのエリアへ移動を開始。序盤は島が舞台だが、やがて摩天楼建ち並ぶ都会などへも行くことになるぞ。そして、物語が進むにつれ、本作のサブタイトルにある"リベンジ=復讐"の意味が、次第に明らかになっていく……。

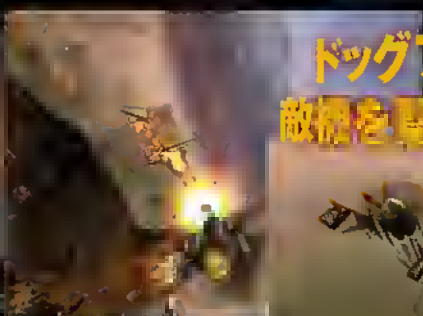
砲台を使ってターゲットを狙え!





↑→ミッションによっては、飛行機から降りて機銃や大砲を使うこともある。迫り来る敵機を叩き落とせ!

ドッグファイトで敵機を撃墜せよ!





↑→"爽快なフライトコンバット"が楽しめるのが本作の最大の特徴。簡単操作で、初心者でも空中戦の醍醐味が味わえる。

ナゾの巨大ロボットも出現!?





↑→本作に登場するのは、飛行機や飛行船だけではない。船舶や地上目標のほか、なんとナゾの巨大ロボットも登場! どうやって戦うのか!?

Xbox Liveに対応!! 最大16人対戦で迫力のドッグファイト!!

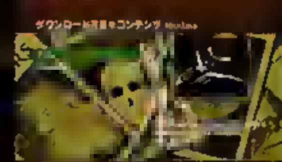
本作はXbox Liveにも完全対応! 1対1から最大16人までの対戦ができ、オンラインで熱いバトルを堪能することができるぞ。

今回は北米版を使い、Xbox Liveに参戦してみた。もちろん、日本版でも同様のプレイを楽しむことができるようになるはずだ。メニューとしては、最大16人までの同時対戦が楽しめるクイックマッチ"Dog Fight"のほか、チームバトル、フラッグ争奪戦といったコンテンツが用意されている。いずれも、多数のユーザーが参加してもタイムラグもなく、快適にプレイすることができた。海外ではこのネット対戦の完成度が非常に高く評価されており、現在も活発に対戦がくり広げられている。このドッグファイトに参加できるのももうすぐだ!



←最大16人による対戦。画面狭しと敵機の群れが!





←新しい機体やマップをダウンロードすることもできる。



←画面分割によるマルチプレイモードも搭載。

序盤の舞台となる、"シーヘイブン島"でのミッションを紹介！

それでは、序盤部分をプレイしつつ、ゲーム内容を紹介しよう。最初のエリアは"シーヘイブン島"。ハリウッド国に属する小島で、"フォーチュン・ハンター"以外にもいくつかの空賊が共同で使用している根城のひとつだ。もちろん、空賊どうし、小競り合いやツブし合いは日常茶飯事であり、ミッションもそれに沿った内容となる。序盤ということもあり、ドッグファイトや砲座使用など、難易度は低めなものの内容は多彩なので、ここで各種の操作をひととおり行うことができる。





←海に浮かぶ小島、シーヘイブン島。海や岩山など美しく再現されたグラフィックも見物。

チュートリアル まずは機体操作をマスターしよう！

ゲームが始まると、まずはチュートリアルがスタート。ここで機体の操作を実地で覚えることができる。細かい配慮がうれしい。

先行するベティ機の指示に従って自機を操作すれば、基本的な動作はマスターできるようになっているので、ここでしっかりマスターしておきたい。基本的な機体操作は左スティックだけでオーケーだが、右スティックを併用した特殊飛行の操作は、実戦で必須となるテクニック。ここでしっかりと習得することが可能だ。



←↖↑機体操作は、左スティックだけで上下左右への移動が可能。加減速はYボタンとBボタンで行う。

メインウェポン

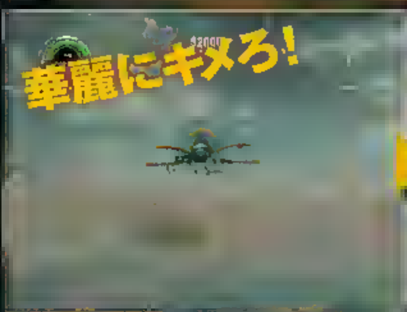


メインウェポンは右トリガで発射。機体により違いはあるが、基本的に前方へ照準固定されたガンだ。弾数は無制限なので、残弾を気にすることなく撃ちまくることができる。

サブウェポン



サブウェポンは左トリガで発射する。こちらは機体によってミサイルやロケット弾など搭載火器が違う。弾数にも制限があるが、メインウェポンと比較して破壊力がある。





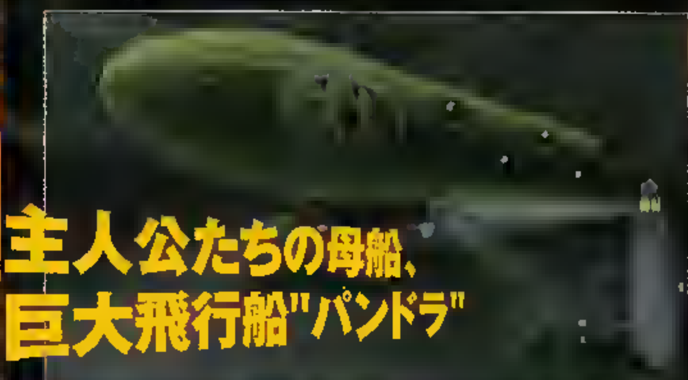


←左右スティックを使う特殊飛行。右スティックのクリックから発動し、クリック後に両スティックを倒す方向の組み合わせでさまざまな効果が発生。

MISSION パンドラ奪回 THE MORNING AFTER 奪われた母船"パンドラ"を取り戻せ！

最初のミッションは、ちょっとしたワケありで敵対する空賊団に奪われてしまった母船"パンドラ"を取り戻すことが目的となる。

敵の戦闘機と地上に点在する砲台をすべて撃破すればミッションクリアーだ。画面右上のレーダーに赤い光点で示されているものがすべてターゲットとなっている。ドッグファイトではメインウェポンとサブウェポンを使い分け、効率よく敵機を撃墜していくことになる。





↑ミッションスタート。画面右上がレーダーだ。赤い光点に注意しよう。



↑ターゲットは画面上では黄色のコンテナに囲まれて表示。地上目標は矢印。



↑敵機を撃墜すると、敵パイロットとアイテムがパラシュートで脱出する。



↑ミッションクリアー後は、母船となる"パンドラ"に着艦できるようになる。

MISSION ドックを救え! WHAT'S UP DOC?

ドックの飛行機修理工場を守り抜け!

このミッションは、シーヘイブン島の地上にあるドックの飛行機修理工場を、敵対する空賊の攻撃から守ることが目的だ。つぎつぎと飛来する敵機を、片っ端から撃墜すればクリアーとなる。

このミッションをクリアーすると、ドックの飛行機工場で、破損した機体の修理と弾薬補給が行えるようになる。修理はミッション中でも可能となっているので、この先のミッションで頼りにできるぞ。

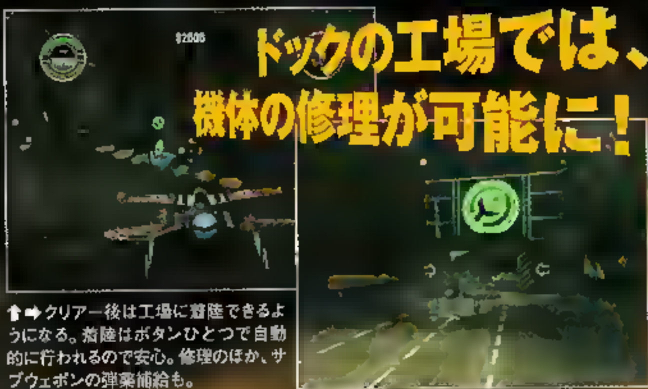


↑"$"マーカーに接触してミッションスタート。レースをさきにプレイしてもいい。



↑左下の緑色のゲージが工場のライフ。ゼロになるとミッション失敗だ。

ドックの工場では、機体の修理が可能に!



↑➡クリアー後は工場に着陸できるようになる。着陸はボタンひとつで自動的に行われるので安心。修理のほか、サブウェポンの弾薬補給も。



↑敵機を深追いしていると、そのスキに工場が攻撃を受けてしまうことも。



↑ドックの工場を乗っ取ろうと狙う敵空賊団。油断も隙もない島である。

RACE レース RACE

ミッションの合間に資金稼ぎを!

シーヘイブン島では、ミッションのほかにレースをプレイすることができる。これはいわば"賭けレース"で、レース開始まえに、賭ける金額を自分で決めることができ、決められた時間内にゴールすることができれば勝ちとなる。何度もプレイできるので、マネーを稼ぐにはもってこいだ。



勝たねば意味なし!



⬅"フラッグ"マーカーに接触するとレース開始。いくつかのゲートをくぐり、最終的にゴールした時間を競う。

ミッションを有利に進めるために、アイテムとアップグレードを活用!

機体ダメージの回復とサブウェポン残弾補充は、ドックの工場で行う以外に、"アイテム"で行うこともできる。タイミングよくこれらのアイテムを使うと、ミッションを有利に展開することができるだろう。また、機体のアップグレード(改造)も、重要なファクターとなるぞ。

アイテム

敵機を撃墜したときに出現するアイテムは、ダメージ回復と弾薬補充の2種類。それぞれパラシュートで落下しているときに機体で体当たりすれば入手でき、その場で効果が反映される。また、マップに隠されているものもある。



敵機を撃墜してゲットせよ!

⬅地上や海上に落下すると消えてしまうのだ。

トークン

機体アップグレードのときに、マネーとともに必要になる。マップのあちこちに隠されており、アイテム同様、体当たりすると入手できる。岩陰や建物の中など、見つけにくいところにあるので、ミッションの合間に捜して回ろう。



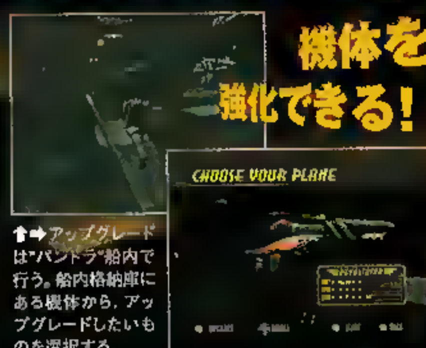
マップ上に隠されている!

⬅進入困難な位置に隠されていることも。

アップグレード

機体を改造し、性能を向上させることが可能となるアップグレードを行うには、マネーとトークンが必要になる。マネーはミッションとレースをクリアーすれば獲得できるが、トークンはマップ上に隠されているものを見つけてくるしかない。ひとつのマップに隠されているトークンの数は決まっているので、いつでも自由にアップグレードできるわけではないのが辛いところ。

機体を強化できる!



↑➡アップグレードは"パンドラ"船内で行う。船内格納庫にある機体から、アップグレードしたいものを選択する。

体験版を30名にプレゼント!

さて、5月の発売まで待てない、というキミ! 『クリムゾンスカイ: High Road to Revenge』の体験版を抽選で30名にプレゼントするぞ! これで発売までにしっかり腕を磨いておいてもらいたい。応募のあて先は、こちら!

〒154-8528(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「クリムゾンスカイ」係
ハガキには、住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに。空賊志願者諸君の応募を待つ! 締切りは4月5日必着。



ハヤブサの復讐の旅がいま始まる……

基本システムから Chapter 4まで徹底攻略

正体不明，謎の組織ヴィゴル帝国に襲撃されたハヤブサの里。その復讐を誓い，世界最強のスーパー忍者，リュウ・ハヤブサが立ち上がった。名刀，龍剣とさまざまな体術を駆使して立ちはだかる敵を倒し，謎を解いていく。今回はChapter1の忍びの道からChapter4、帝都侵入にかけてを徹底攻略。復讐の誓いを成し得るか否かは，ハヤブサを操作する君の腕にかかっている！

敵との立ち会いかたと



⬅武者をはじめ，亜人や魔物までもが登場。華麗なアクションで倒せ。



➡謎解き要素も含め，Chapterごとにピックアップして攻略，解説する。

Chapterをチャートで攻略



NINJA GAIDEN



体術をはじめとするハヤブサがとれる行動、戦術を完全レクチャー。また、Chapter4までのMAP、チュートリアルはもちろんのこと、オススメクリアー方法や登場する敵キャラクターの倒しかたなど攻略情報を満載してお届けしよう！

A action

タイトル	ニンジャ ガイデン		
発売元	テクモ	ジャンル	アクション
発売日	発売中（3月11日）	価格	7800円（税別）
開発	Team NINJA	製作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	15ブロック	対象年齢	18歳以上
システム対応	5.1ch / Xbox Live / HDTV		
その他	ワイドテレビ対応		

Actions 基本動作

攻守一体可能な体術を体得せよ！ リュウ・ハヤブサ基本動作紹介

ハヤブサがとれる行動は、武器を使った攻撃動作と敵の攻撃から身を守る守備動作。それと特殊動作として、地形を使ってできる体術の3つがある。これらの動作はひとつでも欠けるとクリアーまでに至ることは不可能。必ずマスターしておくべきテクニックなので、ここで可能な動作とその使いかたを紹介しておこう。

右の囲みで解説してある視点の修正も、とくに体術をくり出す際には重要な事柄となっているので忘れずに。よりスムーズに、そして華麗に動けるように練習しておこう。

右トリガと右スティック（主観視点）で視点を修正

●右トリガ

ハヤブサが向いている方向に視点を修正できる。なお、ボス戦闘時に限り、ボスを中心軸としてカメラアングルが修正されるようになっている。

●右スティック

ハヤブサの目として、上下左右自由に視点を動かすことができる。壁走りや飛鳥返しといった体術時、また弓矢を放つときに使うのがオススメ。

不可能を可能にする、これぞ忍びし者に与えられた体術の数々

壁走り　壁面斜めに向かってジャンプ

壁に対して斜めの位置からジャンプすると、一定時間壁を走ることができる。一定距離を越えると、壁から落ちてしまうので注意しておこう。壁走り中も攻撃とジャンプすることができ、壁走りからジャンプして違う壁へ飛び移れば、そこから再び壁を走り続けることも可能。壁走りを連続させる際は視点に注意。うまくハヤブサの進行方向に左スティックを操作しよう。



←壁走り中にXorYボタンで飛燕（龍剣Lv2から）を出すこともできる。



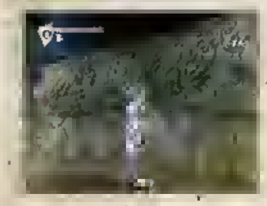
←壁走りを駆使すれば思いもよらないところに行ける可能性もあるぞ。

飛鳥返し　壁面でジャンプ

壁に向かって垂直にジャンプすると駆け上がれる場所が多々ある。そこでAボタンを押すと、三角飛びのように反対側へジャンプすることができる。反対側に同じような壁があり、そこまで届けば連続して三角跳びをくり出すことが可能で、どんどん壁を上っていくことができるぞ。なお、三角跳びを連続させたいときは、Aボタンを連打していれば自動的に続けられる。



←壁と壁が平行になっている場所があったら怪しいぞ。飛鳥返しを試せ！



←飛鳥返しからも攻撃は可能。しかし、使う場面は極めて少ないだろう。

駆け上がり&ぶら下がり　壁に正対してジャンプ（スティック入れ続け）

上れなさそうな高い壁をジャンプして一気に駆け上がることができる。また、駆け上がれなくてもぶら下がることもでき、そのまま状態で横移動が可能。



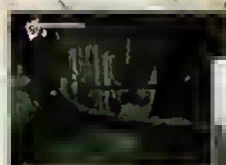
←駆け上がりが失敗しても、ぶら下がるから安心。



➡ロープにもぶら下がって横移動することが可能だ。

スイング　横棒に向かってジャンプ

壁から飛び出た横棒に飛び移って反対側へ移動が可能。横棒を掴むとハヤブサが回転するが、Aボタンを連打しておけば自動的に反対側へ飛び移れるぞ。



←何本かの横棒を連続して飛び移ることもできる。



➡Aボタンのタイミングが悪いと戻ってくるので注意。

水走り　水面でAボタン連打

陸地から水面へ移動した瞬間にAボタンを連打しておけば、水面を走ることができる。水走り中は左右への移動が可能。走りをやめると水中に落ちる。



←水走りはタイミングが大切。この瞬間にAボタン。



➡Chapter2で水走りを使いアイテムをゲットしよう。

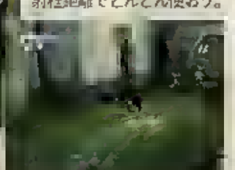
攻守どちらにでも活用できる動きをマスターしておこう

風駆　X+Y

自分の向いている方向を問わず、自動的にいちばん近い敵の方向へジャンプする。ジャンプ攻撃の首切り投げや飛燕など、主力技へのつなぎとして重宝。



←ジャンプの距離を把握し、射程距離でどんどん使おう。



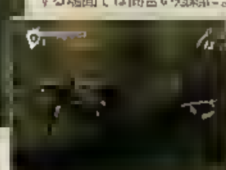
➡裏風で敵の攻撃を回避し、すぐ反撃にも転じれる。

裏風　左トリガ+左スティック

猛攻を回避する体術。敵の攻撃をガードした瞬間にくり出すこともでき、裏風からすぐに攻撃することも可能。裏風の出掛かりは無敵状態なのもポイント。



←銃弾など、連続でガードする場面では間合い短縮に。



➡敵に囲まれ、猛攻を受けるときは回避技として使用。

ガード　左トリガ

光弾攻撃や爆発系は微量にダメージを受けるが、ほとんどの攻撃はノーダメージでガードが可能。裏風でガードモーションのキャンセルが可能だ。



←ガードは左トリガを引きっぱなしにしていればいい。



➡投げ技、ガード崩しといった敵の特殊攻撃に注意。

Knowledge

超忍心得

これぞ虎の巻！ ゲーム序盤で役立つ知識を一挙公開！

序盤から難度が高めに感じられる本作だが、基本を押さえれば怖くない。プレイするごとに、自然に上達していけるはずだ。ここでは戦闘・体術の基本テクニックと、楽に進むための戦略知識を伝授していこう。

ハヤブサが戦闘の際にできることは、斬り・飛び道具・忍術などの攻撃と、ガード・裏風などの回避手段。攻撃はもちろん、ガードや裏風も使っていこう。とくに裏風は奥が深く、終盤でも裏風→ジャンプでの回避など、さまざまな応用テクニックが存在する。飛び道具は弓がやや特殊。できるだけ早く主観視点の攻撃に慣れておくことだ。主観視点はジャンプする際に、正確に向きを整えるためにも有効となる。

このように奥深い操作が満載だが、とりあえず後述する4つの基本ポイントを抑えておこう。そうすれば序盤はスムーズに進めるはずだ。

基本心得を多角的にチェック！




↑→主武器での攻撃はもっとも重要な要素。しかしそれ以外にも飛び道具や忍術、ガード・裏風の回避手段など、必要な知識はたくさんあるぞ。

Point 1 戦闘術の原点はガードと裏風

飯綱落としなどの強力な技を活かすためには、ガードと裏風を使いこなせるのが前提となる。ガードは投げ以外のほとんどの攻撃を防ぐことが可能。敵の攻撃をガードし、その直後にXから反撃するのは基本テクニックだ。裏風は出した直後は無敵で、ガード硬直をキャンセルして動ける。そのために相手の背後を取ったり、間合いを適度に離したりするのに最適な動作だ。ボスなどの遠距離攻撃の回避にも使える。



←裏風を出した瞬間は無敵。これを利用してさまざまな回避行動が可能。




←敵の攻撃をガードしたら、たいていXで反撃ができる。複数の敵に追いつめられていたら、ガードしたあと裏風で位置を入れ換えて逃げよう。

Point 2 各種飛び道具の特徴を知れ

序盤で使える飛び道具は手裏剣と弓、風車手裏剣。このうち弓と風車手裏剣は用途と操作に大きな特徴がある。

弓は威力が高く、客観と主観の両方で狙える重要な武器。妖忍など当てやすいザコ敵には客観で、遠くの狙撃兵や仕掛けなどには主観で狙いをつけよう。右トリガで2段階にズームが可能。Chapter2では忍者の死体から無限にもらえるので、連射が可能だ。

風車手裏剣は残り数を気にしないで使える強力な武器。XYから空中のXをキャンセルして出すなど、ザコ敵用のコンボに組み込んでいける。また威力が高いので、浮遊する敵や特定のボスに対しても十分に使えるぞ。



←Bボタン押しっぱなしで左スティックを動かせば主観になる。



←ハンズ・バー手前の細い路地で、壁走り連続3回で取れる。

Point 3 お金は霊命薬と武器のレベル上げを優先

慣れるまではザコ戦で体力を減らされやすいため、体力回復の霊命薬は必携のアイテムだ。ムラマサショップで多量に買い込んでおこう。霊命薬がない状態でセーブしてしまうと、ボス戦で詰まってしまいがち。そのほか、武器のレベル上げも優先度は高い。腕輪はあと回しにして、Chapter3の店で必ず龍剣をLv2にしよう。そうすれば剣の威力が高くなるだけでなく、飛燕が使えるようになり戦闘が飛躍的に楽になるはずだ。飯綱落としの秘伝書も、龍剣がLv2になった瞬間に店に並ぶので忘れずに買っておこう。



↑腕輪の効果は思ったより低い。最初のうちは霊命薬をためこんで進んでいこう。



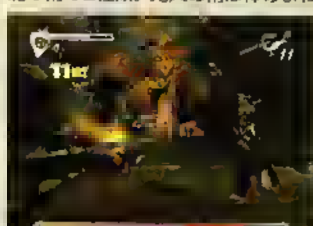
↑龍剣をLv2にしたら、飯綱落としを必ず購入すること。戦いの幅が広がるぞ。

Point 4 忍法の無敵時間を活用せよ

忍法はついつい使い渋ってしまうが、うまく使えば強力な武器になる。術の性能にかかわらず、発動した直後は無敵になるのもポイント。ボス戦などの緊急回避に役立つことを覚えておこう。

序盤で使えるのは、鬼火の術と火炎龍の術の2種類。鬼火の術は体のまわりに炎をまとい、接触した敵にダメージを与える。絶技や飛燕など、突進する技と併用して接近戦を挑むと効果的。

火炎龍の術は前方に炎の弾を飛ばす強力な術だ。ザコに使うのはもったいない威力なので、レベルを上げて強敵となるボスに使っていくのがいい。



↑鬼火の術を使ってからの絶技は、対ボス戦用の必殺コンビネーションとなる。

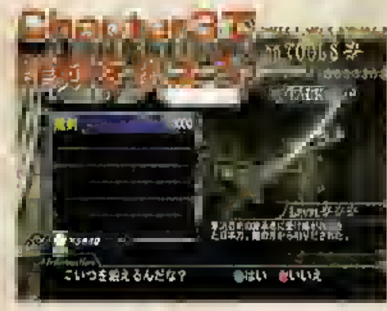


↑炎の弾を発射する。序盤では目立たないが、レベルが2以上に上がると強力に。

Enemies & Tactics 敵＆戦術

龍剣を駆使し華麗に舞え！ Chapter1から4の敵＆戦術を解説

下で紹介しているキャラクターたちは，今回攻略範囲とされるChapter1～4までに登場するボス以外の敵。ザコといっても油断することはできない。各敵の攻撃方法，攻略法も違う。余計なダメージを食らわないためにも，ここでオススメの倒しかたを紹介しておこう。まずは，右の囲みで紹介している基本ともいえる連繋攻撃をコマンドミスがないよう完全マスターし，場面ごとに防御と攻撃のタイミングを掴んでいくといい。なお，飯綱落としに関してはChapter3からの技となるので，注意してほしい。



⬅Chapter3"怨嗟の空"飛行船内にあるショップで"龍剣"をレベル2に鍛え上げよう。これで飯綱落としを習得。

Chapter別基本連繋指南～この技を使え～

Chapter 1～2 絶技を取り入れた連繋が強力



XYで舞い上がり，着地と同時にYを押せば絶技をくり出す強力連繋の完成。絶技は，ほぼ無敵状態で敵の背後に回り込めるほか，ガードが固い敵も崩して追撃できるのでオススメ。最初は闇雲に使っても問題はないだろう。

Chapter 3～4 飯綱落としを活用しよう！



龍剣Lv2から可能となるXYXXXYの飯綱落としがオススメ。地上にいる敵も巻き込めば同時にダメージを与えることができる。ただし，敵を空中に浮かせないと無防備に。その場合はYボタンの叩きつけでフォローしよう。

下忍



敵の中でもっとも弱い忍者。刀のみの攻撃で，2発の連繋があるもののガードしていればダメージを受けることはまずない。ここで連繋やガードの練習をしながら，軽く対処しよう。XY着地絶技の連繋1回で倒すことが可能。

龍剣連繋の



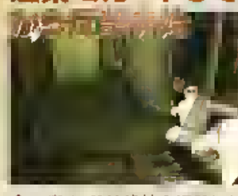
⬆下忍は攻撃力，耐久力ともに低い。ここでXY着地後の絶技のタイミングをマスターしよう。

上忍



遠距離から手裏剣を投げてくるので注意。近づいてくるのを待ち，4発の連繋をしっかりとガードしてから反撃に。攻撃はXY着地絶技でオーケー。下忍と違い，複数を相手にすると意外に攻撃が厳しいのでムリは禁物。

連繋をガードして



⬆一度XY着地絶技の連繋にはまれば，連続して攻撃してもかまわない。最初が肝心な相手だ。

武者



鎧を纏っているためか，ガードが固いのが印象的。攻撃自体強くはないが，なかなかガードが崩せず最初はてこずる。しかし，絶技を使えばガードを崩すこともでき，背後に回ってからの攻撃が当たりやすくなる。

絶技でガードを



⬆XYがガードされても着地絶技までに反撃は受けないから安心。絶技でガードを崩して追撃だ。

妖忍



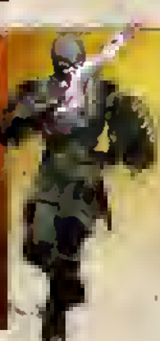
遠距離から光弾攻撃を放つ。近づくといったん姿を消し，突如近距離に現れ4回斬ってくる。これをしっかりガードしたら反撃。体力が少ないので，一度の絶技連繋で倒すことが可能。体力回復を出しやすいので忘れずに。

光弾攻撃は



⬆光弾攻撃はタイミングよく裏風で避ける。ほかの敵との混合攻撃は厳しいので早めに倒そう。

MSATコマンダー



銃撃，ロケットランチャーなどの攻撃は裏風→風駆で回避。風駆で近づいたら飛燕。近距離では蹴りを含めた連撃技で攻撃してくるので，ガードをしたら飯綱落としで反撃。投げが怖いのでガードに徹せず早めに処理する。

投げ技に注意せよ！



⬆接近戦でガードに徹すると投げ技で攻撃してくるので注意。銃撃の予備動作を把握しよう。

黒忍



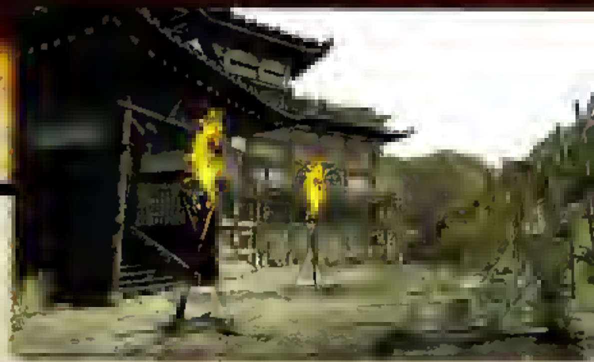
ジャンプ攻撃を使った連繋技で攻めてくる。それをガードしたら反撃開始。遠距離から爆破手裏剣を投げてくるので，遠距離戦は禁物。極力接近戦に持ち込みたいが，複数で猛攻を受けた場合はすなおに裏風で脱出しよう。

爆破手裏剣が難題



⬆爆破手裏剣を食らったときは，裏風以外に首切り投げでも回避可能。無敵時間を利用しよう。

Chapter 1 忍びの道



小手調べではない戦いが待っている

最初にプレイしたときは、かなりの高難度に思えるChapter1。それは飯綱落とし、飛燕、捌き技の法がまだ使えないせいもある。だが体術やガード、裏風など基礎を習得するにはこの難度がちょうどいい。Chapter1を越えるころには見違えるほど上達しているはずだ。

Map







MAP DATA			
●霊命薬	6	■鬼道仙薬	0
■霊命仙薬	1	Ⓢセーブポイント	1
●鬼道薬	0	Ⓜムラマサショップ	0
		スカラベ	0

ENEMY DATA
●下忍
●上忍
●大コウモリ

1 忍者屋敷 下
垂直壁上りから
ぶら下がり移動で壁を上る

2 忍者屋敷 下
大木の上を歩いて上へ上る

3 忍者屋敷 下
最初の敵（下忍）が出現

4 忍者屋敷 下
壁走りで先へ進む

5 忍者屋敷 下
スイングで先へ進む

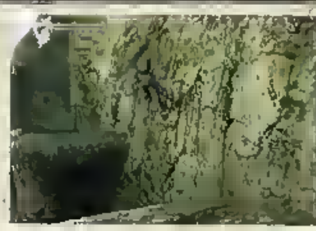
1 垂直壁上りはスティック入れっぱなしで行う

ジャンプで壁を乗り越えていくには、壁に向かってジャンプするだけでは不十分。ジャンプしたらそのまま壁に向かってスティックを入れ続けることによって、壁を数歩駆け上がってくれる。ここでは数歩駆け上がることにより、崖の上に手がかかる。そこからぶら下がった状態で右に移動して、上れる場所まで来たらAを押して上ろう。


↑ジャンプしてすぐにスティックを中立に戻してはダメ。前方へ入れ続けよう。

4 ジャンプで届かない場所は壁走りを使え

まっすぐ飛んでも届かない場所は、左右に壁があるかどうか確かめよう。ここは右に壁があるので、壁走りで進める。まず右側の壁に向かって、斜めにジャンプで進入。そのままスティックを入れ続けると、自然に壁を数歩走ってくれる。ここはこれで十分に渡れるはずだ。さらに距離を伸ばしたいときは、壁走りからジャンプするとよい。


↑壁走りは後半で重要なテクニックとなる。ここでしっかりとマスターしよう。

体術の基本を谷で身につけよう

谷から忍者屋敷まで上るあいだに、基本的な体術はすべて身につけることができる。後半Chapterでの難度が高いアクションも、すべてここが原点。あとはそれを応用し、正確に行うだけなので、ここでしっかりマスターしておこう。


↑スイングも重要テクニック。Aボタン連打で速くまっすぐに飛べる。

6 忍者屋敷 下
飛鳥返しで段差を上る

7 忍者屋敷 下
飛鳥返しの連続で縦穴を上る

8 忍者屋敷 中
部屋に閉じこめられて強制戦闘

9 忍者屋敷 中
掛け軸を切って広間へ

10 忍者屋敷 中
落とし穴に落ちて岩倉へ

11 忍者屋敷 下
岩倉でサムライの牙を入手

12 忍者屋敷 上
穴を落ちて忍者屋敷　中へ

13 忍者屋敷 中
鎧武者にサムライの牙をはめ、気骨の鍵を入手

14 忍者屋敷 中
落とし穴の掛け軸を切って先へ進む

15 忍者屋敷 中
気骨の鍵を使い、奥座敷へ

16 忍者屋敷 中
奥座敷で上忍と強制戦闘に

17 忍者屋敷 中
ムライとの対決

10 落とし穴部屋で金を稼ぐ

落とし穴のある部屋は、掛け軸のあった場所を行き来することによってほぼ無限に忍者を復活させることができる。練習とお金を稼ぐには最適だ。



←霊命薬のお代を稼ぐと同時に戦闘の練習をしよう。

11 岩倉のコウモリには手裏剣を使う

岩倉のサムライの牙、霊命仙薬は必ず取ること。コウモリは無視してもいいが、倒すなら手裏剣が役立つ。



←大コウモリは主武器でも倒せるが、手裏剣が使いやすいので覚えておこう。

13 鎧武者の近くには霊命薬が

サムライの牙をはめる鎧武者のそばには霊命薬がふたつある。ひとつは陰に隠れているので振り返ってみよう。



←視点の死角に隠されている。怪しいところはくまなく捜すのがセオリーだ。

16 上忍にはガードと裏風を使おう

強敵の上忍がラッシュしてくるここは、ガードと裏風を使いこなしていこう。攻撃をガードしきってから、または裏風で回り込んでからXYXYを決めて、確実に1体ずつしとめていく。



⬆危なくなったらガードし、そこで全段受けきるか裏風で逃げるかを選択する。

XY(X)Yコンボ、飛鳥返しYを駆使せよ

Chapter1～2で主戦力となるのは、XYからのコンボだ。簡単なのはXYYで、ガードされても2打目のYでガードを崩せるのが利点。上忍をコンボ1セットで倒す場合は、XYXYを決めよう。連打していると3打目が出にくいので、タイミングよくXを押すこと。このコンボに慣れればChapter3以降で飯綱落としを出すのが簡単になるはずだ。XYから空中でYを出さず、着地寸前でYを出すのもよい。着地寸前だと絶技になりコンボをつなぎやすい。また、壁を利用して飛鳥返しからY（神威空蝉斬り）も使っていこう。序盤ではかなりの威力を発揮する。



⬆XXXと連打するよりも、XYから派生するコンボが有効。XYからXYにつないだり、着地絶技につないで華麗に立ち回ろう。後半戦に向け必ず覚えておくこと。



Chapter 1 Boss：ムライ　ムライ戦は前転と突進技を誘え

斬りかかってもガードされ、手裏剣を投げればはじき返される。かといって近くでガードすると投げられてしまう。鉄壁に見えるムライに苦戦している人も多いだろう。だが、そんなムライにも弱点は存在する。前転してくるときと突進技をかわしたあとに隙ができるのだ。これを誘うには、裏風などで間合いを離すこと。すると前転か突進技を出してくるので、前転ならすぐに、突進技なら空振りしたところをXXXやXYYで攻撃する。これをくり返せば確実に倒せるはずだ。また、壁を蹴って飛鳥返しからのYも有効。ほぼガードされないのでこの技をくり返しているだけでも倒せる。



←間合いを離し、接近手段の前転と突進技を誘って攻撃する。

主要攻撃方法

ヌンチャク



ヌンチャクを振っているときは隙がなく、手を出しにくい。いったん間合いを離して出直したほうがいいだろう。

突　進



空振りさせれば確実に反撃が決まる。裏風でかわし、すかさず攻撃しよう。ガードは崩されるが、ダメージはない。

投　げ



投げの間合いではガードばかりしないで、裏風で逃げよう。投げ間合いに入るのは斬りつけるときだけにすること。

つかみ



Y溜めの絶技を使うと確実に取られる。XXXなどの隙の少ない技なら取られにくい。飛鳥返しからYもいいだろう。

Chapter 2 忍びの里



弓を使いこなして強敵を倒せ！

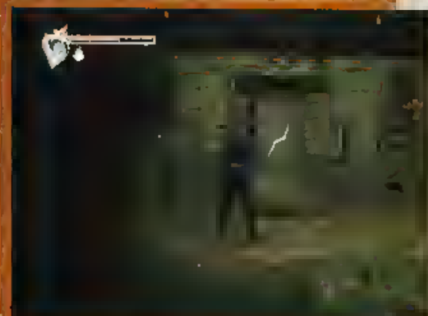
隼の里襲撃の一報を受けたハヤブサは，振り返らずに里を目指す。しかし，里の忍者たちは倒され，すでに壊滅状態になっていた。里では武者，妖忍が待ち受けハヤブサに襲いかかる。さらには騎馬武者，長の館前には騎馬武者の長・赤武者までが待ちかまえていた。

Map



気になる場所はあと回し

隼の里には、気になる場所がいくつも存在している。門社先の祠にヒビの入った岩。里の中にあるストーンサークル。何も見あたらない墓場。これらはすべてゲームの後半で解けていくので，このChapterでは無視して話を進めよう。さきのChapterでもあとから解決できる仕掛けがあるので，いつまでも気にしないように。



➡ヒビの入った岩は，後半で入手できる武器によって破壊することができる。今回は無視して，Chapterクリアーを目指そう。

MAP DATA			
●霊命薬	4	■鬼道仙薬	0
■霊命仙薬	1	Ⓢセーブポイント	2
●鬼道薬	2	Ⓜムラマサショップ	1
		スカラベ	0

ENEMY DATA
●鎧武者
●妖忍
●騎馬武者

1 忍者屋敷 中 ムライに絶技を習う

2 忍者屋敷 下 鬼火の術を入手

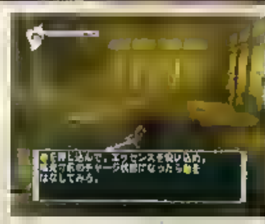
3 忍者屋敷 下 昇降機を操作

4 隼の里 連続スイングでやぐら前に着地

5 隼の里 物見やぐらで地図を入手

1 絶技のシステムを覚えよう

Chapter2スタート直後ムライに話しかけると，絶技のシステムを教えてくれる。絶技はこれからの戦いで必須とも言える攻撃方法なので，システムをまだ理解していない人は話しかけておこう。もう一度話しかけると，裏風を教えてくれる。この技も重要だぞ。



⬅絶技と裏風は必須システム。しっかりと理解しよう。

4 5 連続スイングをカッコよく決めろ！

崖を滑り降りたら，木の枝に向かってジャンプ。枝にぶら下がり，ハヤブサの体が下に来たらジャンプボタンで前に飛べるはずだ。連続スイングで物見やぐら前に着地。物見やぐら前には武者と妖忍が出現するので，武者を優先的に倒し，最後に妖忍と戦うのが理想的だ。武者はガードが堅いので，ガードを崩す連繋を使っていこう。敵を一掃したら物見やぐらに上る。上にある箱の中から地図を入手できるぞ。



⬅枝にぶら下がった瞬間からジャンプボタン連打で，最速で渡ることも可能だ。



➡意外と見落としやすい物見やぐら。敵を一掃したら，怪しい場所を調べること。

昇降機の裏を見ろ

隼の里へ向かう途中，忍者屋敷の下にある昇降機を降りることになる。降りたら正面に進まず，昇降機の裏を見てみよう。ひっそりと置かれた箱の中に，霊命薬が入っているのだ。見逃しやすいので忘れず入手しておこう。ちなみに，このあとの壁走りジャンプが苦手な人は，ジャンプ後にY攻撃を出してみよう。飛距離が伸びるぞ。ジャンプ→手裏剣→Yなら磐石だ。



⬆見逃しやすい昇降機の裏。序盤では貴重な回復アイテムが入手できるぞ。

6 隼の里
川を渡り門社へ

7 隼の里
地蔵の首を入手

8 隼の里
地蔵の首をはめ、神命珠を入手

9 隼の里
家の2階から入り、ショップ前へ

10 隼の里
騎馬武者と対決

11 隼の里
赤武者と対決

12 隼の里
捌き技の法を入手

7 8 9 重要なアイテムを入手しよう

門社から里に入り直進すると、地蔵の首が落ちている。道中には武者が出現するので、1体ずつ倒していこう。一気に進むと囲まれてしまうので、慎重に進むように。地蔵の首を門社脇の首のない地蔵に置くと、神命珠が入手できるぞ。民家の2階から家へ入ると、ムラマサショップがある。火炎龍の術と、足りないようなら霊命薬を購入しておこう。ムダ遣いは避けたいので、木刀はあと回し。出口にはサブウェポンの弓があるので、入手しておくこと。


←ガードの堅い武者に囲まれると面倒だぞ。


→出口には弓が落ちている。強力な武器を入手しておこう。

10 騎馬武者には弓で立ち向かえ！

進むと前後が塞がれ、騎馬武者が登場する。騎馬武者は槍、弓タイプが2体ひと組で襲ってくる。まともに戦うと危険だが、馬から落としてしまえばただの武者。弓2発を当てれば落ちるので、弓を装備しておこう。最初の狙いはハヤブサに向かって突進する槍武者。主観視点でかまえ、突進してくるところに撃ち込む。外壁にぶつかると止まるので、その瞬間も狙い目だ。弓武者は外周を回っているので動きが読みやすく、弓も当てやすいだろう。矢が切れたら忍者死体から回収しよう。


←向かってくる騎馬武者は、主観視点で狙おう。


→矢が切れたら、倒れている忍者死体から回収。

水走りで神命珠を入手

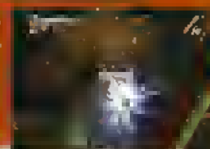
橋の下の神命珠を取るには、水走りを使う。着水した瞬間にジャンプ連打で沈まずに走れるのだ。


→門社側から川に向かって走り、着水と同時にジャンプ連打しよう。

的当てでエッセンスゲット

ショップ裏の的は、離れた場所から弓で撃つとエッセンスが飛び出すぞ。余裕あれば回収しよう。


←地面にある木の板。ここより後ろから撃つように。


→赤青黄各10個ずつエッセンスを回収できる。

Chapter 2 Boss：騎馬武者の長・赤武者　妖忍のエッセンスを利用して戦え！

長の館前の橋へ進むと、騎馬武者の長・赤武者が登場する。赤武者も十分強いが、厄介なのがいっしょに出現する妖忍たち。妖忍は同時に2体現れ、12体倒すまで出現する。遠距離から攻撃してくる厄介な相手だが、逆に利用する戦法もある。まず赤武者を避けて距離を詰めたら、妖忍に向けて弓を1発。妖忍は倒れ、赤or青エッセンスが出るので吸い込んで、絶技を発動させよう。絶技が赤武者に当たればラッキー。一気に体力を奪うことができるぞ。妖忍に当たっても問題なしだ。再び妖忍を倒し、絶技を狙っていこう。

妖忍を倒してしまったら、画面端で赤武者を待とう。端で反転したところに、XXYの連撃でダメージを与えることができるぞ。


←妖忍は弓の1発で倒せる。エッセンスが出たら絶技として吸い込もう。


↑絶技が当たれば、大ダメージとなる。潰されるまえに発動しよう。



主要攻撃方法

突進


画面端で突進をガードし、反転するのを待つ。反転したら背後から連撃を入れよう。

突き刺し


槍で突き刺し、引きずり回す打撃投げ。妖忍の遠距離攻撃→突き刺しの連撃には注意。

対空斬り


ジャンプするとこの攻撃で落とされる。妖忍に近づくときもジャンプは避けよう。

払い


近づくと槍で攻撃してくる。見た目どおりのリーチがあるので、正面から近づくのは危険。

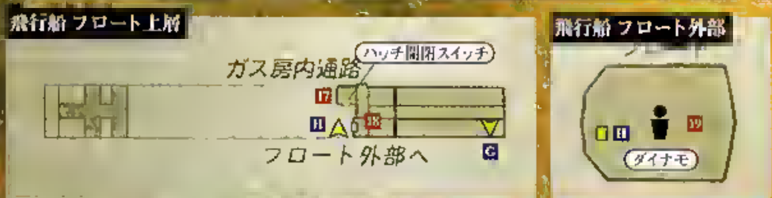
Chapter 3 怨讐の空

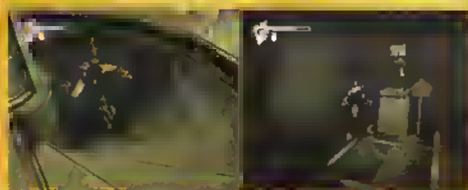


イベントアイテムを入手して先へ進め！

ヴィゴル帝国へ向かう飛行船内部が、闘いの舞台となる。新たな難敵MSATからイベントアイテムの翼の鍵とIDカードを入手して、飛行船内部をくまなく探索せよ！ 後部ゴンドラの電源装置の破壊後は，龍剣を鍛えてからフロート外部で待つダイナモに挑んでいこう。







➡メインデッキ螺旋階段からムラマサショップとセーブポイントに行ける。

MAP DATA			
●霊命薬	3	■鬼道仙薬	0
■霊命仙薬	1	Ⓢセーブポイント	2
●鬼道薬	2	Ⓜムラマサショップ	1
		スカラベ	3

ENEMY DATA
●MSAT隊員
●MSATコマンダー

1 飛行船 3F
客室区画の大部屋で飛行船の地図を入手

2 飛行船 3F
客室区画のMSATを全滅させ，翼の鍵を入手

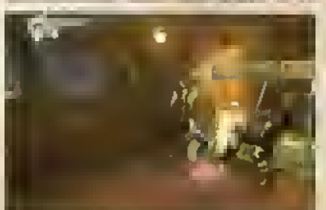
3 飛行船 3F
翼の鍵の扉を抜け，船員居住区画へ

4 飛行船 3F
船員居住区画のMSATを全滅させ，扉のロックを解除

5 飛行船 3F
船長室でタイロンの地図を入手

1 MSATコマンダーに要注意！

客室区画の大部屋で飛行船の地図を入手すると，メインデッキへと続く設錠された扉の前にMSAT×3とMSATコマンダー×1が出現。これを倒せば，扉を開くのに必要なイベントアイテム・翼の鍵が手に入る。扉を抜けたあとは，メインデッキ右奥の小部屋から船員居住区画を通って船長室を目指していく。



⬆XY押し続け～などで，ガードを崩せ！

4 銃撃を避ける位置取りが重要

メインデッキから船員居住区画に入ると，扉がロックされてMSAT×4とMSATコマンダー×1が出現。スタート直後の扉前だと，MSATの遠距離射撃で余計なダメージを受けてしまうので要注意！ こちらから接近して乱戦に持ち込むのも悪くないが，銃撃の死角になる右正面の窓際で戦っていれば，勝手に向こうから近づいてくるぞ。



⬆扉がロックされたあとは，すばやく右側の窓際へ移動。ここなら銃撃が届かない。

エッセンスを貯めて龍剣を鍛えよう！

Chapter3のムラマサショップでは，3000を払って龍剣をLv2に強化可能。さらに龍剣がLv2になれば，秘伝書・飯綱落とし(1000)もショップリストに登場。ムダ遣いせずに4000貯めて購入しよう。



⬆5000と高い腕輪は，…があったら購入。優先的に龍剣を鍛えていくこと。

6 飛行船 3F
船長室のエレベーターで
前部ゴンドラへ

7 飛行船 2F
前部ゴンドラのエレベーターで
操舵室へ

8 飛行船 1F
操舵室のMSATを全滅させ、
IDカードを入手

9 飛行船 2F
前部ゴンドラへ戻り、
IDカードの扉を抜ける

10 飛行船 2F
セーブポイントを抜け、
中央ゴンドラへ

11 飛行船 2F
中央ゴンドラのクランクを操作

8 MSATをせん滅せよ！

敵が出現しない船長室～前部ゴンドラのエレベータを乗り継いで，目指すは前部ゴンドラの操舵室。エレベーターが到着すると，ここでもMSATが出現。MSAT×5，MSATコマンダー×1をすべて倒せば，操舵輪のあたりにイベントアイテムのIDカードが現れる。



←MSAT全滅後，MSATコマンダーが追加されるぞ。



↑MSATコマンダーを倒すとIDカードが出現。移動まえに資料室の神命珠を回収。

12 飛行船 2F
頭上のワイヤーを伝って、
後部ゴンドラへ

13 飛行船 2F
後部ゴンドラの窓を破壊し，
電源室の中へ

14 飛行船 2F
電源室の電源装置を破壊

15 飛行船 3F
電源制御の扉を開ける

16 飛行船 フロート下層
ガス房内通路を上層へ進む

17 飛行船 フロート上層
ハッチ制御のスイッチを操作

18 飛行船 フロート上層
ハシゴを上に、フロート外部へ

19 飛行船 フロート外部
ダイナモ戦

11 12 ワイヤーを渡るまえに

クランク操作で出現したMSAT×4を倒したら，再度クランクを操作してハッチを完全に開く。ワイヤー先に待つMSAT×2は，さきに弓矢で倒そう。



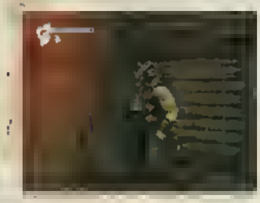
↑部屋の隅にある矢箱で矢を補充。さきに倒しておかないと，ワイヤーを渡れないぞ！

14 電源装置は3ヵ所破壊！

電源室へは，ガムテープで補強された反対側の窓を破壊してジャンプで侵入。電源装置は，正面と左右の3ヵ所を数回攻撃すれば破壊することができる。

17 18 ハッチを開けてボス戦へ

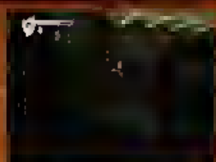
飛鳥返しで縦坑を上って，ハッチのロック解除スイッチを操作。あとはハシゴを上ればダイナモ戦になる。



←ハシゴ先のハッチはロックされた状態。スイッチ操作でロック解除だ。

IDカードの扉を開けてアイテム類を手に入れろ！

IDカードで開く扉は，マップに全部で5ヵ所。クリアーに必要な電源室に向かう最短ルートの3ヵ所以外では，操舵室と客室区画にある。アイテム回収可能なので、取り忘れないように。



↑倉庫は左側コンテナを上って，斜めジャンプで奥に行く。

Chapter 3 Boss ダイナモ

射撃を誘って飛燕で倒せ！

接近戦を挑む場合，打撃→投げ技を回避したあとの隙にダメージを与えていくため，どうしても長期戦になりがち。しかし，龍剣Lv2の飛燕さえ使える状態なら接近戦を挑まずに倒せてしまう。攻略パターンとしては，遠距離射撃の発動モーションに風駆→飛燕だけでオーケー。飛燕がヒットすると背後に着地するので，ダイナモがひるんでいるあいだに裏風で離れて遠距離射撃を誘っていく。また，エッセンスが足らずに龍剣をLv2に鍛えられなかった場合でも，飛燕の代用技に走り中Xを使えば同じに倒していける。





↑射撃の構えが見えたら風駆で接近しながら飛燕。かなり遅くても間に合うぞ！

↓ヒット後は欲張らずに裏風で転がって距離を取る。距離が近いと打撃が来るので注意。



主要攻撃方法と対処法

遠距離射撃



横方向に走り→裏風で回避をくり返して回避。間合いが近ければ風駆→飛燕で攻撃だ。

近距離打撃



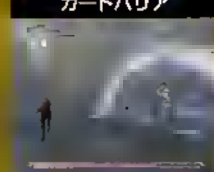
[illegible]で3種類あって，どれもガード崩し技。コンビネーションの投げ技に注意しよう。

投げ技



各種打撃からのコンビネーションは，ガード→裏風で距離を離せば簡単に回避できる。

ガードバリア



周囲にバリアを張り巡らすため，切れるまでは接近不可。射撃回避に専念していくこと。

Chapter 4 帝都潜入



広大なタイロンの街並を覚えよう

飛行船から無事脱出したハヤブサは、タイロンの街へ辿り着く。情報を入手するためハンズ・バーを目指すが、街はMSATにより警戒態勢が敷かれていた。タイロンの街を分断する、いくつもの扉。城門のように分厚い扉を開け、目的地のハンズ・バーを目指すのだ。

Map



タイロンの街を覚えよう

タイロンはあとのChapterでも、何度も訪れるマップ。街の構造を覚えておこう。気になる場所もあとで行けるので、話を進めよう。



⬅今回のチャプターでは開かない扉も多い。気にせず、ハンズバーを目指そう。

MAP DATA	
●霊命薬	0
■霊命仙薬	1
●鬼道薬	0
■鬼道仙薬	1
Ⓢセーブポイント	2
Ⓜムラマサショップ	1
スカラベ	0

ENEMY DATA
●MSAT
●MSATコマンダー

1 タイロン
軍事ゲート前で首切り投げを入手

▼

2 タイロン
MSATを倒してロックを解除

▼

3 タイロン
石版のかけら(上)を入手

▼

4 タイロン
階段付近のMSATを倒す

▼

5 タイロン
青パイプを伝い、
神命珠、九字神珠を入手

1 2 グレネーダー登場

軍事ゲート前の広場に転がる死体から、秘伝書"首切り投げ"が入手できる。ガードの堅い敵に効果の高い技なので、入手しておこう。出ようとするとゲートがロックされ、MSATが登場する。ここでグレネーダーが初登場だが、心配するほどの敵ではないぞ。



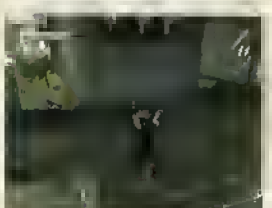
⬅死体から首切り投げを入手。忘れずに調べよう。



➡グレネーダーも近づけば、ふつうのMSAT隊員。

4 5 青パイプの先にアイテムがある

階段付近にはふたつの貴重なアイテムが隠されている。入手するために、建物の屋上でかまえているMSATを弓で倒そう。倒したら階段足下の青パイプを伝い、その先で神命珠を入手。つぎに壁の長いパイプを伝い建物の上に降りたら、階段のほうを振り向こう。MSATが出現しているので弓で倒す。このとき建物屋上から離れると再び復活するので、弓で倒すように。安全が確保されたら建物上の電線を伝い、反対側の建物へ移動しよう。屋上にある箱の中から、九字神珠が入手できるぞ。



⬅階段足下のパイプにぶら下がり、神命珠を捜そう。



⬅建物屋上のMSATを攻撃するときは、主観視点で狙おう。



➡青パイプを伝って、建物屋上へ向かおう。



⬅MSATが階段側に出現するので、弓で倒す。



➡⬇電線を伝い、反対側の建物を目指すのだ。



6 タイロン
忍者の死体からヌンチャクを入手

7 タイロン
MSATを倒してロックを解除

8 タイロン
扉1のスイッチを押し、
扉1のロックを解除

9 タイロン
正大橋の路地裏の黒忍を倒す

10 タイロン
飛鳥返しでビルの上へ

11 タイロン
眼の扉のスイッチを押す

12 タイロン
眼の扉からよろこび通りへ

13 タイロン
ハンズ・バーで追い返される

14 タイロン
ハンズ・バー横のチラシを見る

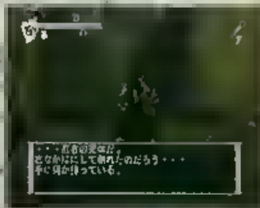
15 タイロン
路地裏で風車手裏剣を入手

16 タイロン
ムラマサショップでチケットを入手

17 タイロン
ハンズ・バーへ

6 死体からヌンチャク入手

ここの忍者の死体から、主武器であるヌンチャクが入手できるぞ。あまり使い道のない武器だが、新しい主武器ということで使ってみてほしい。



←使いにくいヌンチャクだが、コンボなどは新鮮だぞ。

7 8 見落としやすいスイッチに注意

つぎに正大橋エリアを目指すのだが、ムラマサショップ横の扉はロックされている。開けるためのスイッチは扉のすぐ横。背景と同化していて発見しにくい。操作しようとするとMSATが出現し、ロック状態になる。通常隊員に加え、グレネーダーとコマンダーが出現するので、少々厄介だ。ガードの堅いコマンダーはあと回しにし、通常の隊員から倒していこう。コマンダーにはガード崩し、首切り投げで戦う。



←同化していて見えにくいスイッチ。背景が頼りだ。



→コマンダーはガードが堅いのであと回しにしよう。

9 10 11 眼の扉のスイッチを捜せ！

正大橋の裏路地にはいると、黒忍が襲ってくる。爆破手裏剣が厄介な強敵だ。捌き技の法中心で戦おう。路地裏を飛鳥返しで上り、眼の扉の上を目指せば、スイッチが見つかるぞ。ロックを解除したら降り、眼の扉をくぐろう。



←路地裏を飛鳥返しで上り、奥へ進んでいこう。



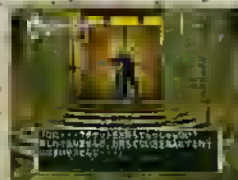
→爆破手裏剣を使う黒忍は強敵。捌き技の法で戦え。



→ロックを解除したら下へ降り、扉をくぐれ！

13 14 入店拒否ですか

なんとかハンズ・バーに辿り着いたが、なんと入店拒否。入るためにはチケットが必要なのだ。壁のチラシを調べ、ムラマサショップへ向かおう。



←辿り着いたのに入店拒否。チケットが必要なのだが。



→壁にはチラシが。ムラマサショップでチケットを入手できるようだ。

15 壁走りで風車手裏剣を入手せよ

ハンズ・バー正面の路地を連続壁走りで上ると、風車手裏剣が入手できる。あと一歩で届かない人は、最後にY攻撃を出し、飛距離を伸ばしてみよう。置いてあるXboxは、体力を回復してくれる。エッセンス稼ぎに使えるぞ。



←Xboxは、触ると体力、気力が回復。エッセンス稼ぎに役立つぞ。

↓青いプレートを目印に、連続壁走りを決めよう。最後のジャンプ後、Yがオススメ。



後半Chapterで訪れる場所

正大橋エリアには、ヒビの入った扉やストーンサークルがあるが、今回は関係なし。後半Chapterで来ることになるので無視しよう。



→気になるが、今回は無視。後半来てみよう。

時計塔の黒忍を倒せ！

時計塔の上には、黒忍が出現する。斬りつけると回避し、爆破手裏剣を使ってくる強敵なのだが、黒忍にはガードを崩す手段がないので、捌き技の法で対処していくと楽に倒せる。時計塔上では鬼神珠が入手可能。



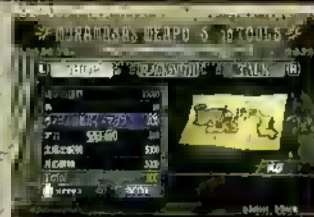
←黒忍に囲まれると、瞬殺の恐れもある。捌き技の法で戦えば、楽に戦えるぞ。



←ストーリー上時計塔に来る必要はないが、気力増幅の鬼神珠が入手できる。

16 17 ムラマサショップでお買い物

ハンズ・バーの入店チケットをもらうために、ムラマサショップへ入る。チケットは何かを購入すると入手できるぞ。安く済ませるなら、タイロンガイドマップや矢1本がいいだろう。再びハンズ・バーを目指すのだが、眼の扉を通った先で黒忍が待ちかまえている。無視して進んでも問題ない。ハンズ・バーに辿り着けばクリアーだ。



↑チケットをもらうには、何かを購入する必要がある。足りない物を買っておこう。



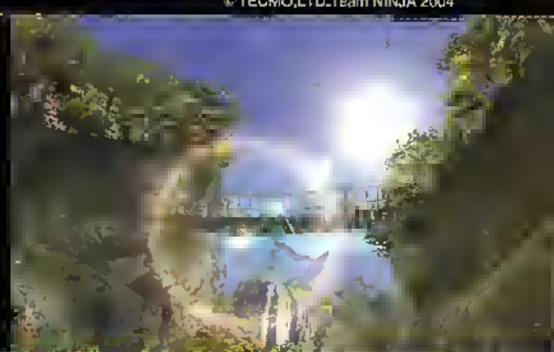
さらなる向上を遂げる
最高峰の3D格闘
DEAD OR ALIVE ONLINE

『DOAO』の発売日を"夏以降に発売日変更"という衝撃のニュースが発表された。その理由を示すキーワードは、ボリューム、クオリティー、サービスの3つ。今回紹介するステージ&コスに、その片鱗が見え隠れする!? 最終版に大期待!

タイトル	デッド オア アライブ オンライン		
発売元	テクモ	ジャンル	対戦格闘
発売日	今夏発売予定	価格	8800円（税別予価）
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch / HDTV / Xbox Live		
その他	ワイドテレビ対応		

新ステージも続々追加! 夏まで待てない!!

すでにご存じの方も多いと思うが、『DOAO』の発売日が当初予定されていた3月25日から今夏へ発売日変更になった。遊べるのがさき送りになってしまったのは残念なことだが、より力が注がれた、遊びごたえのある作品になることは想像に難くない。いまだ全貌が明らかになっていないオープニングムービーやネット対戦といった本作ならではの要素についても期待して続報を待ちたい。今回は、まだまだ底が見えない新たなコスチュームとステージ情報に加えて、延期を決めた経緯など、『DOAO』の開発近況を板垣氏に伺ってきたので、しっかりチェックしてほしい。



発売日変更になった理由とは? さらなるボリュームを期待したい

interview

語り手：Team NINJAリーダー板垣伴信氏

——「DOAO」の発売日が変更という発表がありましたが——。

板垣　「NINJA GAIDEN」の開発が終わったのが2月の末です。本来的には1月からは僕が『DOAO』の開発に合流することになっていたんだけど，それが無理になりました。もちろんKunoichi（開発チーム）のスタッフは別動部隊ですから、ドンドンいい素材は上ってきていたんだけど，僕がいないと最終的には完成しないんですね。むろん腕力はありますから、あの時点から無理やり完成させて発売することはできたかもしれない。締切に合わせて発売するというやりかたですね。それがテーマのときは、それでもいいと思います。たとえばハード発売と同時に出すタイトルであるとか，そういうことです。でも「DOAO」というのは，そういう類いのものではない。このゲームのテーマは，『DOA』シリーズを最強のクオリティーでXboxにずらりと並べること。未完成のまま出して何の意味があるのか? 誰が喜ぶのか? 僕はうれしくないし，きっとユーザーもそうだろうと思ったんです。最後まで、予定していた発売日を目指していましたが、そういう判断から延期を決めました。

2ヵ月遅れならば，なぜ発売が3月25日プラス2ヵ月で5月25日発売じゃないの?という疑問があると思います。それは，僕の体が完全に「NINJA GAIDEN」仕様になっちゃってまして，この切り替えに時間がかかる。『DOA』シリーズはだれもが遊べるカジュアルなゲームですから、切り替えないと。「NINJA GAIDEN」みたいな「DOA」じゃしょうがないわけで。だから少しクールになる時間と，体を『DOA』仕様に変える時間が必要ということで，少し余裕を見たスケジュールを出させていただきました。

——夏までファンを待たせる、という選択肢をとったわけですが，延期したぶんの期待，たとえばコスやステージが大幅に増えると思っていいのですか?

板垣　無論そうです。「DOAX」の水着は108着から最終328着にしましたよね。増やせるものは増やせるだけ増やします。あとは"遊び"の部分を充実させたい、『DOA』に大事なのは"無邪気さ"ですから、無邪気にいろんな遊びを盛り込んでいこうと思ってます。

——僕を含めて、ユーザーが待ったぶん、Team NINJAの皆さんにはクオリティティー，ボリュームの面で応えてほしいというのが正直な思いです、

板垣　応えますよ。時間=クオリティー，そしてボリュームです。皆さんの期待に最大限に応えられるよう、すばらしいゲームに仕上げますので，よろしくお願いします。

4キャラの最新コスチューム10着＋αをドーンとお届け

COSTUME GRAVURE カラーコンパチ大特集!

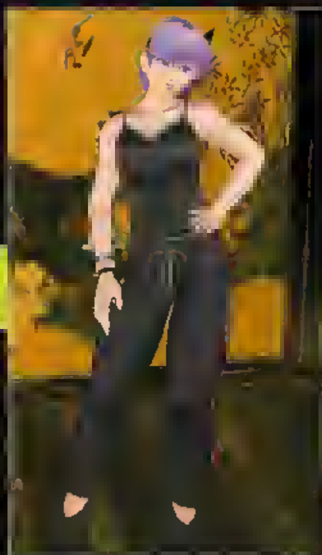


数あるコスチュームの中には、全体のデザインは同じでも配色や小物が異なるコンパチタイプもある。今回はこうした、対をなす最新コスチューム10着の画像を大放出！

あやね AYANE

スポーツウェア（黒）

ますはあやねの新着コス。すでにお目見えしているスポーツウェア（青）の黒バージョンだ。単なる色違い以上のアレンジが施されたこのコスで新作はちょうど5着（Xbox、スポーツウェア×2、ベアトップ，オーバーオール）。すでにプレイステーション版『DOA』の14着に達しそう。どこまで増える？



➡あやねに関しては、コンパチ系のコスチュームはこれまでほとんどなかった。

オリジナルコスもマルチカラー仕様！

完全な新作コスにもすでにカラーバリエーションが用意されているとは何とも驚き！ ほかの新コスにも色違いが存在するとしたら，すごい数になりそうだ。



カラーバリエーション徹底比較



セクシーな黒

➡全体的に落ち着いた色調と、抑えられた光沢がアダルトな雰囲気をかもし出している。どちらかというと屋内スポーツが似合いそう。



スポーツウェア（青）とじっくり見比べていると、色だけでなく、ディティールにもかなりの違いがあることがわかる。明らかに違うのがトップス。青は`AYANE`のプリントがあるシャツにスポーツシューズ? 黒はレースがついたキャミソールにハイヒールという出で立ちだ。

爽やかな青

⬅白と青のカラーリングが快活な印象を与える青バージョン。ビーチや草原など、夏を感じさせるステージにベストマッチのコスチュームだ。

CHECK 今回は色違いのコスも豊富!

これまでにも、コスチュームのカラーバリエーションは少なからず存在した。たとえばかすみの忍装束、ハヤブサの甲冑、ゲンフーの茶法指などだ。その中でも「DOA3」レイファンのチャイナドレスは例外的で、押すボタンで青、白、赤を選べたのだ。最終数とともに選択方式も気になるところ。



⬅『DOA3』のレイファンは、COS1だけで実質3種類あった。

かすみ



忍装束（黒＆赤）

かすみの新着コスはふたつ。まずは『DOA2HC』でCOS7だった忍装束（黒＆赤）だ。ズボンに描かれた花の模様と落ち着いた配色が特徴。派手ではないが豪華さが滲み出ている。上半身の露出度が高く、肩からわき腹にかけてのデザインと胸元の鎖帷子が何とも艶やか！『DOA1』から継承されてきたコスだが、一線を画する美しさ！





←↑鎖帷子と膝下の刺繍によって、非常に情報量の多いコスチュームになっているとか。黒で統一された全身を、肩と腕の肌色と、真紅の帯がアクセントとなって引き締める。靴にも注目！

セクシーな鎖帷子タイプ

かすみの忍装束は、大きく分けると青服＆白服の定番タイプ、黒や赤の全身忍者服タイプ、そしてこの鎖帷子タイプがある。鎖帷子は地味な部類だったが、これを見ればそんな思いも吹き飛ぶ。数も増えた！

忍装束（赤）

引き続き紹介するのは、鎖帷子タイプの忍装束・赤バージョンだ。このコスは『DOA1』から復活したアナザーカラーで、『DOA2HC』にはなかったものだ。暖色系の色彩が全身を包む、かわいらしいコスに仕上がっているぞ。こちらもグー。



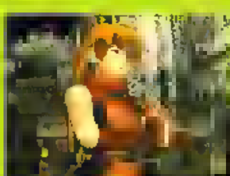
↑白い胸当てがキュートな忍装束（赤）は、COS2の忍装束（白）に通じる部分も。かすみちゃんブルーもあるか？

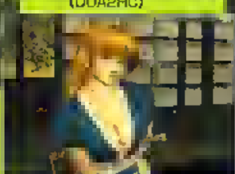


かすみの忍装束率とカテゴライズ

『DOA2HC』でのかすみのコスは、全8種のうち制服2種を除く6種が忍装束。内訳は定番3（青白金）、全身2（黒赤）、鎖帷子1（黒）。これに判明している新コスも加えると13分の7で約54パーセントだ。

忍装束率＝75パーセント（DOA2HC）





↑判明している完全新作の忍装束は、ここで紹介している鎖帷子タイプ・赤のみ。最終的にはどうなる？

カラーバリエーション徹底比較

デザイン面には違いはないが、受ける印象はずいぶん違う。赤のほうは花の模様がズボンに溶け込み、これはこれで趣がある。黒のほうが忍装束としてはしっくり来る色合いだが、パステルカラーで描かれた赤のほうに人気が集まりそう。君ならどっち？





↑忍装束（黒）は全身の一体感が秀逸。忍装束（赤）は三層に色分けされている。純白の胸当てと赤のパンツのあいだに走るピンクが鮮烈。



拳法着（白）

おつぎはエレナのコスを紹介だ。まずは、第2の正式コスと言える拳法着（白）がついに登場。青みを帯びた白一色に、リボンや袖口、バックルのブルーが彩りを添える豪華なドレス風衣装だ。細かなパーツにも注目。

豪華で清涼なCOS2

拳法着（赤）と並んで、もっともエレナらしさを表現したゴージャスなコスチューム。高級感と清涼感を併せ持ち、くどさを感じさせないデザインがさらに磨かれ、Xboxで華麗に舞い踊る！



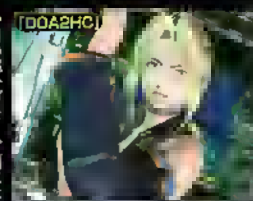


⬆➡エレナと言えばやはりドレスが似合う。新作がひとつも発表されていないのが気になるが、アッと驚く魅惑のコスが用意されているに違いない。

エレナ
HERENA

カラーバリエーション徹底比較

赤と青は純粋な色違いだが、イメージはだいぶ異なる。リボンの色もさりげなく変わっているのがポイント。『DDA2HC』のボディスーツも併せて掲載しておいたぞ。



➡白い部分がなく、肩にはフリルもついていた。





⬆➡胸下から縦に伸びるラインは、光の加減で白に見えたり金に見えたり……。ステージごとに個別に用意された、総合的なエフェクトの強化も目が離せない。

ボディスーツ（青）

こちらのコスは『DDA2HC』で追加され、大幅なアレンジを加えて『DDA3』に再臨したボディスーツ（青）だ。『DDA3』でCOS1に昇格（？）したので、見慣れた人も多いだろう。それがさらに美しくなってXboxに戻ってきた。本作では何番目のコスになる？



⬆下半身の側面に走る青いラインが先鋭的。全身にフィットし、ボディラインが浮き出たセクシースーツ。

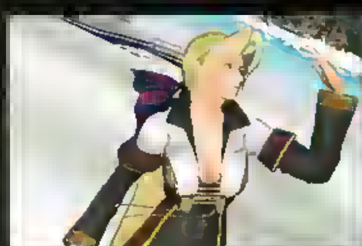
『DOA3』でおなじみ

"闘いの宿命"たる決意を感じさせる出で立ちのボディスーツ（青）は『DDA3』のCOS1としてもおなじみ。カラーリングが独特で、機能性も高そうなコスチュームだ。これを使えるのはうれしい限り。



ボディスーツ（赤）

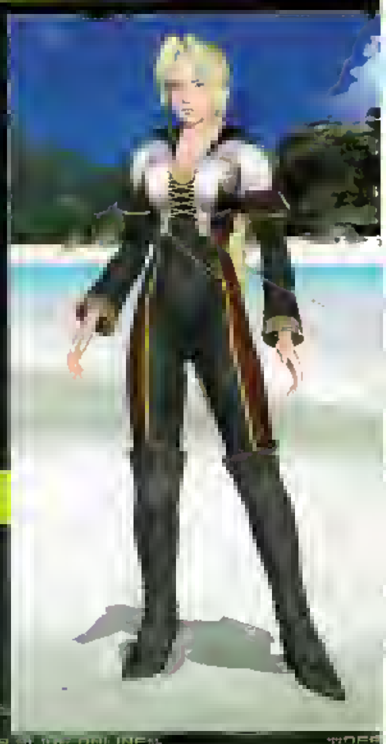
そしてこちらがボディスーツの赤バージョン。デザインはほとんど青と同じだが、黒とのコントラストがより際立ち、心の奥底に湛えた怒りが伝わってくるようだ。こういうピンポイントの色変えコスは比較的珍しい。



⬆青とデザインはほぼいっしょ。赤、青とくれば、黄色か緑？ 3色目以降のカラーもあるといいね。

青とセットで揃えたい！

『DDA2HC』では赤がCOS6、青がCOS7で、じつはこちらのほうが初出。とはいえ、おもに上半身——首から肩にかけての配色とディティールはまったく違った。そういう意味では『DOA3』オリジナルコスとも言える。





私服

グラビアのトリを務めるのはレイファン。なんと4着ものコスを2ページにわたって一挙公開！ ますは、歴代のシリーズ作品でも人気抜群だった私服コス。大幅なクオリティーアップが図られた『DOA3』のものを踏襲し、さらに完成度が高められた。リアルなしわまで再現されたレザーの質感に刮目せよ。

細やかなデザインに脱帽!

ほかのコスに比べると、布地面積は少なめだが、鎖帷子よりも細かい胸元のメッシュや、ベルトにブレスレット、襟元など、細部まで凝りに凝りまくっている！ いままでどおりなら早めに使えるようになるはず。



↑このコスに関しては，カラーバリエーションが存在するかは定かではない。赤や茶も似合いそう。



レイファン

LEI FANG



拳法着(紫)

レイファンの拳法着はおなじみの定番コスチュームだが，これはちょっと変わったカラーリングの紫バージョン。すでに公開されている緑よりもセクシーで、全体の調和が取れた待望の新作カラーだ。肩から胸にかけて、少しずつ色合が明るく変化し、露出したおなかにつながるデザインが新鮮！



↑派手すぎず地味すぎず、不思議な魅力のある拳法着（紫）。チャイナ系は数あれど、ヘソ出しルックの拳法着はこれまで緑しかなかっただけに、このコスチュームはうれしい追加だ！

『DOA++』から復刻!

このコスは、じつは本作で加わったカラーではなく、オリジナルが存在することをご存じだろうか？ ベースになったのはアーケード版『DOA++』なのだ。満を持して家庭用に初登場！

カラーバリエーション徹底比較

継承コスの緑は、上着の赤、黒との対比が鮮やかで力強い。いっぽう、紫はトータルバランスに優れたシックな配色で、鳳凰の刺繍と縁取りの金色が目立ちすぎずに溶け込んでいる。このコスに限らず，カラーリングによって与える印象が大きく異なるのがおもしろいところ。このふたつのコスチューム、一見すると違うのはカラーリングだけに見えるが、腕に注目してほしい。ここに記された印が紫のアクセントになっている。



↑勤勉、鍛錬、努力……そんな言葉が似合う拳法着（緑）。太極拳の使い手らしい一面が浮き彫りに。



←『DOA++』では2Pカラーだった拳法着（紫）は、デザインとカラーの絶妙なマッチングが魅力だ。

拳法着(白&黄)

レイファンのコスはまだまだ続く。つぎに紹介するのは拳法着（白&黄）。初代『DOA1』、さらに2種類しかコスがなかったアーケード版で採用された、レイファンの原点ともいえる衣装だ。もしかしたら、彼女の好きな色＝黄色もここから来ている？ 『DOA2HC』ではCOS6として復活。

本家本元のデビュー衣装

格段に美しくなった『DOA2HC』のものと比べても、そのデキには超えられない壁がある。手甲の文様や鳳凰、布の質感やしわなど、あらゆる面で劇的革新を遂げた！ デザイン自体はスッキリとまとまっており，真摯な眼差しで演舞を行う姿は一点の曇りもない清涼感に満ちあふれている。



➡代々受け継がれてきたオリジナルコスチュームだ。セガサターン版『DOA1』でコス全般を再確認してみよう。

カラーバリエーション徹底比較

コス自体は同じでも、カラーリングには如実な違いを散見できる。黄はズボンに施された鳳凰と手甲が赤で彩色されているのが特徴で、闘いへの情熱を感じさせる。緑はほぼすべてが白と緑の2色で構成され、かなり落ち着いたイメージ。黄は修行に明け暮れている時代、緑は修行を終えた学生時代といった、時間軸の設定があるのかも。



➡進化に進化を重ね、ついにここまできた懐かしの拳法着（白&黄）。初代アーケード版からのレイファン使いにとってはひと方ならぬ思いがあるはず。



⬆拳法着にも初期タイプと後出のヘソ出しタイプがあるが、両方ともカラーバリエーションは現在2種類が判明している。さらにあるか？

拳法着(白&緑)

この拳法着（白&緑）も白&黄と同じく、初代アーケード版『DOA1』から受け継がれてきた元祖コスの別カラーバージョンで，『DOA2HC』のCOS7として復活したもの。デザイン自体は黄バージョンと同じだが、印象はガラリと変化。安心感を与える癒し系コスと言えよう。

中国ステージがよく似合う純戦闘コスチューム

清潔感のある白と，生命力に満ちた緑のコントラストが穏やかで若さあふれるレイファンの魅力をさらに引き立てる。黄バージョンと同じく、リアルに再現された衣服の艶やしわが、彼女の存在感をひときわ高めている。これで和め。



⬆庭ステージに座り込んでひと休み。『DOAX』のグラビアシーンのワンカットのようだが、いろんなポーズを拝める新モードなんかもある？

CHECK

中華系の漢たちにもひそかに初公開のコスチュームが!!

今回は4人の女性キャラのコスを紹介したわけだが、バトル画面にはさりげなく男性キャラの新着コスも混じっていた！ そのキャラはゲン・フーにジャン・リーのふたりで、ともに『DOA2HC』からの継承コス。新コスは相変わらずハヤブサの『NINJA GAIDEN』しか発表されていないのがちょっと気がかりだが、夏まではまだまだある。期待しよう。

ゲン・フー　拳法着（青）



⬅歴代COS2の唐傘スタイル拳法着でハッスル。

ジャン・リー　拳法着（青）



⬅正確には新着ではないが、攻撃中のカットは初めて。



ARRANGE STAGE

多層ステージの代名詞
DRAGON HILL

4つもの階層が存在していた宮殿ステージ、DRAGON HILLがXbox仕様になって帰ってきた！ 新ギミックも追加された多層ステージを大解剖。最下層に着くまで、つねにさらされる落下の恐怖に耐え切れるか。



上層、第2層、第3層、内部と多彩なフィールドでバトルを展開するDRAGON HILL。『DOA2』ファンにはおなじみの多層ステージが大変革を遂げて復活！ 地平に広がる山々と雲海、大湖から注がれる滝といった、雄大な大自然を臨む巨大な楼閣にて、落下に次ぐ落下を制するバトルを敢行！ 見た目だけではなく、作りも進化しているぞ。

ギミック1 階段落ち？

このステージの第3層をよく見ると、花火の美しい新ステージ・FIREWORKSで導入された階段が設置されている。やはりここを転がり落ちる階段落ちが発生するのか。



➡50段はないようだ。第2層から落下する？

これまでのDRAGON HILL

『DOA2』のDRAGON HILLも基本的な作りはいっしょだが、最上層と第2層は細長い戦闘空間だった。今回は以前よりも上の2層が狭くなった印象を受ける。落下がすぐに発生する、スピーディーでメリハリのある攻防が楽しめるのだろう。そして下層には階段のギミックが組み込まれている。いちばん気になる点だ。



➡以前の建物の背景は滝ではなく、巨大な橋が架けられていた。

荘厳な風景に見とれているヒマはない！

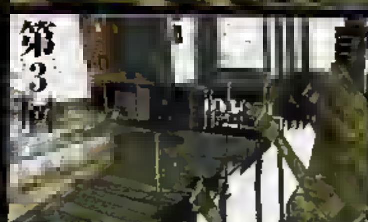


⬅⬇第2層までが落下ポイント。壁を突き破ると内部へ移行する。

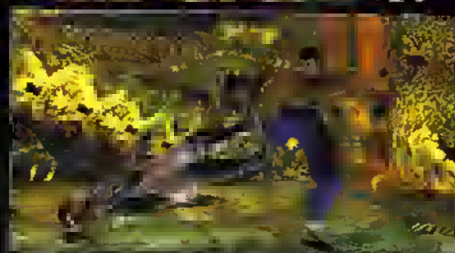




⬆⬇楼閣の壁にぶつけられると窓を突き破って内部へ。金龍が守護する荘厳なホールだ。

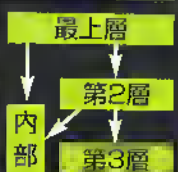


⬅新たに階段が設けられている。第3層まで来れば落下の心配はなくなるはずだが……



ギミック2 各フロアのつながり

それぞれの階層は、右図のような位置関係になっている。落下が起こるのは最上層と第2層のふたつ。第3層か内部に来れば、決着がつくまでフロア移動はない。



実録！ 落下シーン

ハヤブサの我王掌を食らったゲン・フーが、最上層から第2層へ勢いよく落ちていく、大迫力の落下シーンを連続写真でお見せしよう。第2層は傾斜のある屋根での闘いになるようだ。

目もくらむほどの高所から落下して狭小な屋根の上へ









⬆➡これまでもかなりの高低差がある危険なステージだったが、今回は高さ以前に落ちやすさがアップしている模様。落ちた先の第2層はかなり狭く、内外ともに落下ポイントになっている危険地帯。ここでの闘いが重要になりそう。

NEW STAGE

吊り橋で緊張のバトル
SUSPENSION BRIDGE



つぎに紹介するのはまたまた登場の新ステージSUSPENSION BRIDGE。上下2層に分かれたこのステージ最大の特徴が上層の吊り橋だ。もはやデンジャーゾーンという次元ではなく、全フィールドが吊り橋だ。

吊り橋上で闘うという、格闘ゲームの常識を破る戦闘領域を用意したのがこのステージ。キャラクターの動きに合わせて吊り橋が揺れ、左右はすべて落下ポイントになっている。イヤでも対戦相手と向き合わなくてはならない、チキンレースの極みとも言うべきステージだ。落下すると、紅葉が広がる山中でバトルを継続する。上下層のあまりのギャップにしばし呆然! ともに景色は最高。



⬆細長い1本の吊り橋が上層のすべて。相手を横に吹き飛ばす技や、投げ技が有効になりそう。こんな場所で格闘とは前代未聞。



ギミック　揺れる吊り橋

ステージギミックの詳細は明らかになっていないが、上層の吊り橋に何らかの仕掛けが入ることは決定している。動くたびに揺れるとのことだが、これも関係あるか。



⬅吊り橋の長さや高さも興味津々。早く体験したい!

常識を超えたバトルフィールド

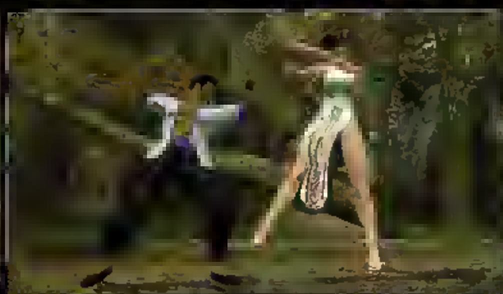


⬅この挑手打胸から太公釣魚へつなげ、さらにふたつの投げに派生可能。こんな場所で食らったらひとたまりもない。



➡背景の紅葉も忘れるほどの高さがある上層。どの程度の衝撃で落下してしまうのかが気になるところ。





⬅⬆下層は傾斜のある木々に囲まれたフィールドになっている。紅葉に染まっていく森の景観に思わず見入ってしまう。倒木などもある。

動物デモを追加

自然の恵み豊かなこのステージは、動物にとっても天国。ウサギや鷲の姿を確認できるぞ。以前は雪原ステージにもウサギがいたが、大改革が施された今回は出ない可能性も。



⬆躍動感にあふれる野ウサギが森を闊歩。これはバトル開始まえのデモ?

実録! 落下シーン

吊り橋から落とされると下層まで一気に転落! 上層の勝負は一瞬で決まる。神経を集中せよ。



⬆レイファンを代表する中段技、背折靠がジャン・リーにヒット! どんどん落ちていく!

超高度から麓の森まで死のダイブ!





⬆➡地面に叩きつけられ、もんどりうって倒れるジャン・リー。立ち上がれるか?



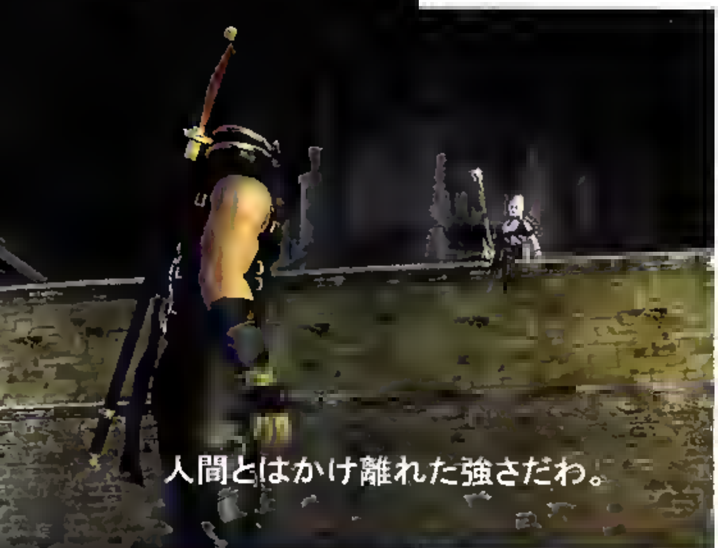
Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

第21回

『NINJA GAIDEN』制作秘話 本作が求めたものとは？

発売直後の『NINJA GAIDEN』を特集しよう。古くはほかのハードで開発をしていたというが、その真相は？ また、ゲーム性や狙いどころなど、気になる部分を詳細にうかがってきた。

今回のTeam NINJA FREAKSは3月11日に発売されたばかりの『NINJA GAIDEN』を特集する。ハイスピードバトルアクションを実現した本作は、いかなる経緯で生まれてきたのか？ また、気になるXbox Liveの要素、MASTER NINJA TOURNAMENTの詳細など、おなじみTeam NINJAリーダー板垣伴信氏に真相を直撃してきた。



←『DOA』シリーズからアクションゲームに再降臨したハヤブサ。復讐を果たすため、ヴィゴル帝国を駆けめぐり超忍へと開眼する物語。

『NINJA GAIDEN』がXboxで登場した理由

——『NINJA GAIDEN』の制作には4年かけたということですが、当時からコンセプトは変わっていないんですか？

板垣　作り始めたのは『DOA2ミレニアム』（2000年/アーケード）のころですね。だから1999年になるのかな。ハヤブサがハンググライダーにぶら下がって、大空を飛び回りながら手裏剣を投げてましたね（笑）。なんでもできるアクションゲームというのが当時のテーマでした。武器は3つくらいマウントできました。アクションゲームとしてナンバー1のものを作るというテーマは、いまと変わらないけど、ジャンルは問わずに考えていたから、一時期ガンアクションもいいんじゃないの？ と考えていたこともありました。でも、けっきょくそれは「違うなぁ」ということでやめましたが。

1999年の秋に『DOA』は格闘ゲームとしていちおうの完成をみました。つねづね言っているとおり、『DOA』はテクモの戦略タイトルです。軍艦にたとえるなら空母「デッドオアアライブ」というところですか。これが目標海面を制圧したわけですから、じゃあ同等の攻撃力を有する空母をもう1隻作るかと。空母『NINJA GAIDEN』（笑）。ジャンルとしては"アクション"をふつうに選び、スタッフは「DOAとは別のものを作りたい」という人間を集めました。君にはいい仕事がある。今度のターゲットはアクションだ、とね。

——開発当初はXboxがまだ発表されていませんよね？

板垣　本当は2002年ごろに竣工して、進水式をやる予定だったんですが、ずいぶん延びちゃいましたね（笑）。作り始めた段階ではプレイステーション2もなかったので、我々がいちばん勝手知ったるハード、NAOMI（セガのアーケード基板。ドリームキャスト互換基板だが、2倍のメモリを積む）で作っていました。無論NAOMIで出そうというわけじゃないですよ。いい家庭用ハードが出たら、それにコンバートすればいいだけの話ですから。だからグラフィックは度外視して、ゲーム根幹に関わる部分のみの開発ですね。

いま思うけど、あの当時のものも遊んでみたいですね（笑）。でもうちはすぐ捨てちゃうんで、もうROMが存在しない。そういえば『DOA1』も最初は10メートルくらいジャンプするバージョンがあったんですが、それもない。惜しいですね（笑）。

——その後、プレイステーション2が発売されて、NAOMIからコンバートはしなかったんですか？

板垣　プレイステーション2だと、我々が求めているものを実現するのにパワーが足りなかった。ゲームキューブも好きな部分が多いマシンなので試しました。でも、結果Xboxになってしまいましたね。NAOMI同様、Xboxで『DOA3』を開発しただけに勝手がわかっていましたから。それでも考えるところはありましたよ。

さっきのたとえでいえば、せっかく2隻ある空母を2隻とも同じ海（Xbox）に配備するのはいかがなものかとね。しかしそういう戦略の話と現場のニーズは別でね。戦略だ、リスクマネジメントだと理屈こねたところで、どのみちXboxでしか動かないゲームなんだから、しょうがないですよ（笑）。

ていねいに作り上げられた敵キャラのAIが肝に

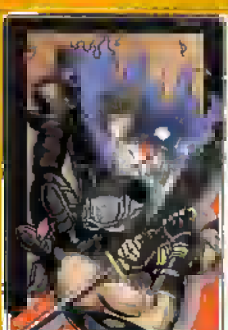
——『NINJA GAIDEN』をプレイしていると昔のアーケードゲームを思い出します。敵の攻撃をしっかり見切らないと、すぐ殺されちゃいますから。

板垣　このゲームの肝は、操作していて気持ちいいという感覚です。でも操作の気持ちよさだけじゃ100パーセントでしかない。これを200にも300にも引き伸ばすのは、まさに敵のAIだなと腹を決めました。だからハヤブサは若い子にまかせて、僕はずっと敵を作ることにしました。AI作りはほんとに楽しかったですね。いま思えば、ずいぶん贅沢な作りかたをしたものです。実際に組み込んだAIは作ったもののうち10分の1程度ですよ。気に入らないものや、弱いロジック、驚きのない仕組みはぜんぶ捨てましたから。

敵にやられるとすごくイライラ気分になるんだけど、そのイライラがどこにつながるのか？ それだけで終わるのか、挑戦意欲をかき立てるものなのか、そのさじ加減ですね。さじ加減というのは妥協の正反対でね。まあこれくらいなら皆怒らないだろう、まあこれくらいならみんなクリアーできるだろうというようなゲームを作っても、おもしろくもなんともないですから。

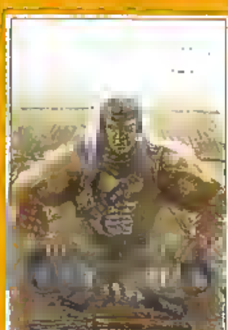
From Readers Illust FREAKS

『NINJA GAIDEN』発売から約3週間。みんなクリアーはしたかな？ 今回は少ないながらも『NINJA GAIDEN』で揃えてみました。投稿、待ってます。



←極悪ドーク亜鬼卿に殺められた呉葉さん。彼女はリュウに何を託そうとしていたのか？

●東京都　三橋はつみ



←体験版効果かムライさん、大人気です。銀髪サラサラヘアーが鍵を握っている？（笑）

●福岡県　G・N・A

――そこは難しそうですよね。下手すると簡単になりすぎるし、イライラが募るだけにもなりかねない。

板垣　ムズイか簡単かというのは、魅力的か否かということと同列に考えるべきことであって、映像としての魅力や操作の快感もないのに、『NINJA GAIDEN』と同じ難易度を設定しても、そんなゲームはだれも遊ぶ気にならないんですよ。コンテンツの魅力を見て、魅力と難易度というふたつの軸の調停をしなきゃいけない。そこはけっきょくセンスですよ。世界中のプレイヤーが、いったいどんなふうに反応するのかというね。ゲームの一瞬一瞬に対して、そこが読めないといけない。まあこのあたりは業務用の感覚です。

　でも、僕が見ていないときに、スタッフがダメージを下げちゃうんですよね（笑）。たとえばハヤブサの体力は1000から始まって3000まで溜まるんだけど、ひと晩寝たらボスの投げ技が550しか減らなくなっちゃってる。数値だけいじってる担当が怖くなるのはわかるけど、何のためにロジック側がこれだけわかりやすい予告・予備動作をさせているのか？　このモーションの魅力がどれだけのものなのか評価できているのか？　この攻撃で即死したとして、殺し演出の魅力は何回通用するか？　要するに死んでもいいから、もう一回噛まれてみたいという人間がどれくらいいるのか？　というような全般を見とおしたうえで最後に数値というのは出てくるんです。そこの正解がスパーンと読めないようじゃ、いくら時間があってもゲームの調整なんてできない。だから550なんてナンセンス、1500にしろというわけですね。ようするにこの技はそれだけ魅力あふれる死にかただよ、ということです。

続編の開発決定？ まだまだやり足りない！

――謎解きは箸休め程度と発言されていましたが、それなりにありましたね。

板垣　あれでもかなり削ったんですよ。去年の8月に僕がはじめて通しプレイをしたんですが、ぜんぜん謎が解けなくて。たしかに1999年の段階では『ゼルダ』のような謎解き要素も視野に入れてましたから。でもある程度組みあがったものを遊んでみると、蛇足だなと。このゲームの図抜けているところは操作しているだけでアクションが気持ちいいことなんです。そこでレベルデザイナーの子たちと話し合って、これくらいはわかるだろうというものだけを残しました。まあ大方針転換になるので、品質が高い仕掛けは残す方向で。あとは全部廃止（笑）。僕だけでゲームを作ってるわけじゃありませんから、スタッフの思い入れが大きいものは残してあります。僕の好みで作れば、よろこび通りのカギなんて最初から開けときますよ（笑）。

　カメラに関しては、あれが事実上のベストですね。ベストではなく実質上。これだけ動きがダイナミックでスピーディーになると、何かを犠牲にしなければならない。で、『NINJA GAIDEN』にとってどうでもいい部分はバッサリ切りました。最後に気をつけたのは、カメラが絶対に上に上がらないということくらいです。

――迫力あるアクションシーンを目指すならあの形が実質上ベストでしょうね。見えづらいシーンでカメラを俯瞰に引いて、ハヤブサをいま以上に小さくしたら、それが損なわれるし。

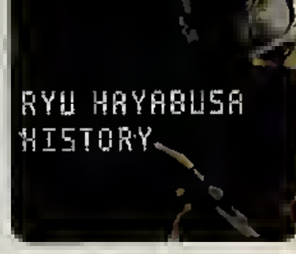
板垣　『DOAX』のときも同じような話がありました。あのときは、β版を遊んだアメリカ人が、「カメラは斜め上から見下ろす形にして、現状のものと切り替え可能にしてくれ」と言うんですが、おいおいという感じでしたね。

　とはいえ、バランスに関しては改善の余地があるかもしれません。このへんはサターン版『DOA1』を作ったときと感覚が似ているのかな。ひとつ信念を貫き通して、条件内でやる仕事としてはベストを尽くしたつもりだけど。まだまだ足りないものもあるでしょう。そこはこの先、作っていきたいです。

――続編を作るんですか！

板垣　作りますよ。でもこの世代のマシン向けになるかはわからないけど。いつになるかはわかりません。もう少し見つめ直す時間が欲しいしね。狙いをちゃんと決めて作りますよ。

（2004年3月15日収録）



RYU HAYABUSA HISTORY

　リュウ・ハヤブサが初めて我々の前に姿を現したのは16年まえ、1988年のことである。有名なのはファミコン版の『忍者龍剣伝』だが、じつは初出はアーケード版。相撲取りがボスとして登場するなど、ある種ハチャメチャ感あふれるゲーム内容だった。

　同年に発売されたファミコン版『忍者龍剣伝』は読者のみんなも記憶があるだろう。ファミコンで『2』、『3』が立て続けに発売され、スーパーファミコンでは、3作品がまとめられた『忍者龍剣伝 巴』も発売された（ちなみに『NINJA GAIDEN』に収録されているバージョンは、この『巴』がもとになっている）。

　『巴』以降、アクションゲームで、テクモのゲームにリュウ・ハヤブサが登場することはなかった。それを復活させたのが『DOA1』である。しかしながら『DOA1』開発当初は、彼をハヤブサの名前で登場させようとは思っていなかった。というのはTeam NINJA板垣伴信氏の談。「リュウ・ハヤブサは最初、カムイという名前で作っていました。でもスタッフの提案を受けて、『忍者龍剣伝』を開発した柿原（現・テクモ代表取締役会長）にオーケーをもらい登場させました」（本誌2003年10月号より）。そして、復活したハヤブサは『DOA』からひとり飛び出し、新たな伝説を作ることになった。



NINJA GAIDEN：2004

忍者龍剣伝：1988

NINJA GAIDEN：2004

MASTER NINJA TOURNAMENTの詳細を問う

――MASTER NINJA TOURNAMENTはどのような形式で行われるのですか？

板垣　最初は5月にアメリカで行われるE3からになります。本当はすぐ始めるはずだったんだけど、ヨーロッパでの発売が5月になったので、それに合わせました。同じ難易度のゲームを全世界で競うことになります。

――第1回の形式はどのように？

板垣　ふつうのスコアアタックです。全面を通した最終カルマを競います。第2回は新しい敵キャラクターなどをダウンロードで配信して、そこでのスコアアタックになります。ダウンロードはユーザーサービスというより、『NINJA GAIDEN』というフォーマットを使った実験ですね。ふつうは1タイトルで1回しかユーザーの声を聞くことができないけど、Xbox Liveのいいところは、そういうユーザーとのキャッチボールを何度もできるところだと思ってるので。それが『NINJA GAIDEN』の正式な続編まで意見交換ができないというのでは、僕らの時計で言ってちょっと遅すぎます。MASTER NINJA TOURNAMENTの2回目以降は、そういう色合いのものです。遊びと実験。これは誰のためでもない。自分たちのためですよ。

――敵キャラなどのダウンロードができるわけですね。

板垣　なんでもダウンロードできますよ。そういう仕様で作ってますから。でもハードディスクのエリアが少ないから、制限はありますけどね。楽しい大会になると思うのでお楽しみに。

おたより大募集！

当コーナーでは、みなさんからのおたよりを大募集しています。

●Team NINJAへの応援メッセージ
●Team NINJA関連のイラスト
●板垣さんに聞いてみたいこと
●Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
●つっちーへの質問

などなど、大募集中！　おたよりには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

水着は卒業しません!

ついに、あやねちゃんも特別出演の「NINJA GAIDEN」が発売！ バッサバッサと敵を斬り倒してるころかもしれないけれど、疲れを癒しにザック島にもやってきてちょうだい。

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチバレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	発売中（2003年1月23日）	価格	7800円（税別）
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック数	8ブロック	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch HDTV		
その他	プラチナコレクション版：2003年12月11日発売 3800円（税別）		

髪形チェンジがキモとなる!!

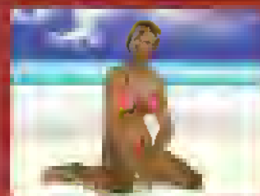
どうも最近、自分の中でレイファン率が高くなっているような気がしてなりません。中国の経済成長とともに、レイファン支持率もグググーと上昇中。やはり、髪型を変えられるというのは、コーディネイトの幅も広がって楽しいからなのかなと、思ってます。



←次回作では、いろんなキャラの髪型をいじりたいね。

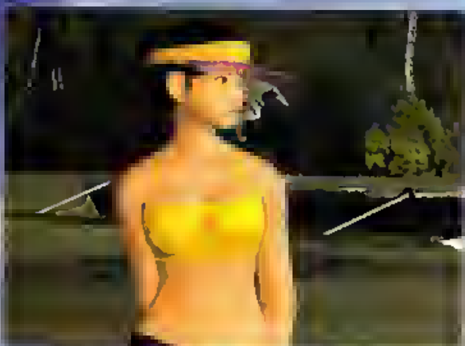
オリジナルコーディネイト大募集

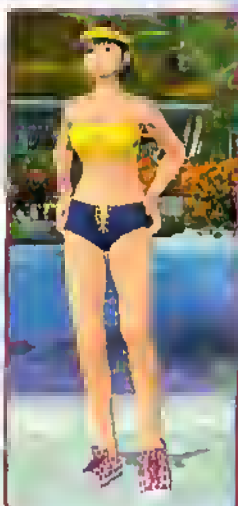
このコーナーでは、オリジナルコーディネイトを大募集！キャラクター、水着、アクセサリーの組み合わせと、コーディネイトのコンセプトを明記して、113ページのあて先、「DOAXファッションチェック係」まで送ってきてほしい。



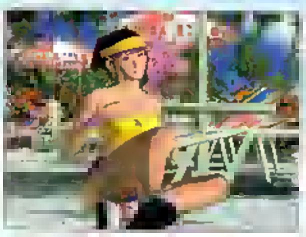
←「NINJA GAIDEN」と本作をヨロシク。

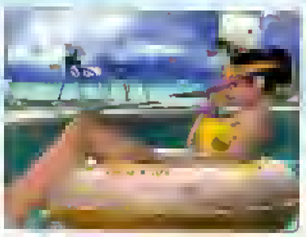
レイファン

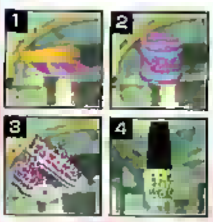










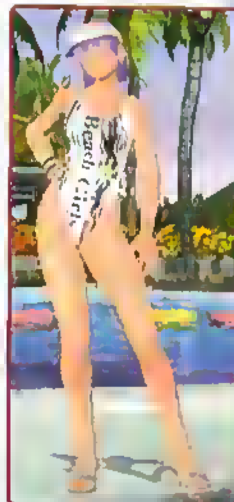


今回のコンセプトはズバリ、アイドルっぽく（恥ずかしい……）。レイファンにケフェウス（ヒトミ/220000Z）を着せ、ポニーテールにしてみたらそれっぽくなったので、突っ走ってみました。ポニテ、メガネアイテムなしがポイントかな。1ピンクのサンバイザー/4500Z 2ピンクのリストバンド/1500Z 3ハートのスニーカー/20000Z 4マニキュア（イエロー）/5000Z

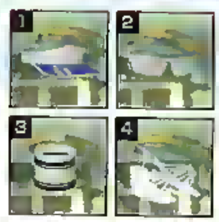
あやね

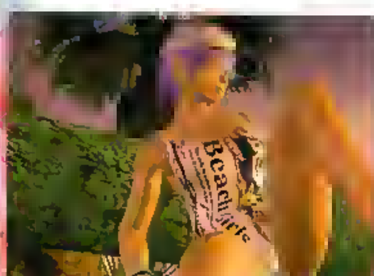


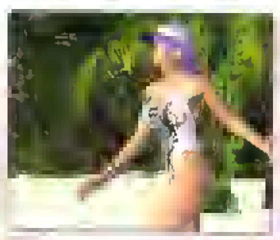
今回あやねちゃんをコーディネイトしてくれたのは、愛知県のP.N.BLACK EYESさん。コンセプトは「純白で美しい女性をイメージしてみました」とのこと。柄物のソフィア（リサ/17000Z）を使ったコーディネイトは意外と難しいのだが、よくまとまっているね。1青いサンバイザー/4500Z 2スポーツサングラス（白）/5000Z 3白いリストバンド/1500Z 4白いハイヒール/15000Z











特報 XPECIAL



奇抜さが底知れぬ深さを生む!

アーケード発の人気2D格闘がXboxに降臨!

2D格闘ならではのスピード感と、爽快感に溢れた『GUILTY GEAR XX #RELOAD』。今回はゲームモードとシステムを紹介しながら、その魅力を探っていくことにする。

タイトル	ギルティギア イグゼクス シャープ リロード		
発売元	サミー	ジャンル	対戦格闘ゲーム
発売日	4月28日発売予定	価格	4800円(税別)
開発	アークシステムワークス	制作者	―
ブロック数	未定	対象年齢	12歳以上
システム対応	1~2人	Xbox Live	
その他	オリジナルシステム手帳インデックス同梱		

華麗な対戦バトルがXbox Liveで実現 お気に入りのキャラでとことん楽しめ!

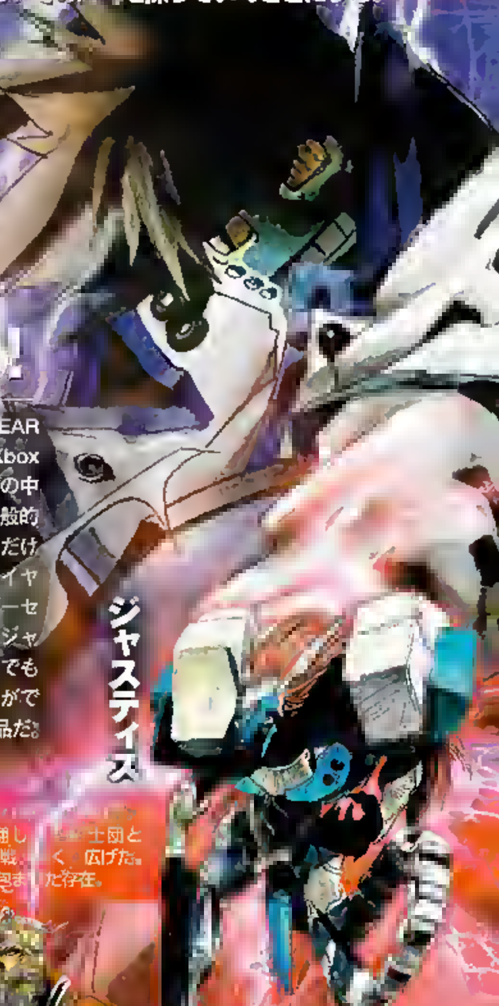


↑技の派手さ、爽快感、奥の深さ。どれをとっても一流の格闘だ。



↓クリフ、ジャスティスがオンライン対戦で自由に使えるぞ!

人気の2D格闘『GUILTY GEAR XX #RELOAD』が、いよいよXboxで発売される。本作はシリーズの中でも、現在全国のゲーセンで一般的に親しまれている作品だ。それだけに、Xbox Liveで全世界のプレイヤーと対戦できるのは楽しみ。ゲーセンでは使えなかった、クリフ、ジャスティスといったキャラクターでもオンライン対戦で腕を競うことができる。格闘マニアなら必携の作品だ。



ジャスティス

最凶にして、……人類に反旗を翻し、聖騎士団と100年にも及ぶ戦いを繰り広げた。その一切が謎に包まれた存在。



クリフ

斬竜刀を手に、竜族を数多屠ってきたドラゴンキラー。さまざまな文化の技を吸収した結果、クリフは初めて"気"の使い手となる。

特典はオリジナルシステム手帳インデックス

Xbox版で特別に同梱されるのは、オリジナルシステム手帳インデックス。インデックスは大小2種類が用意されている。インデックスのデザインは、パッケージ用のイラストを使用。これは『#RELOAD』で主役的な存在である、ロボカイをデザインしたものだ。ロボカイは道化者でありつつも、不思議な魅力を秘めている人気のキャラだ。





↑カイのデータをもとに作られたロボカイ。

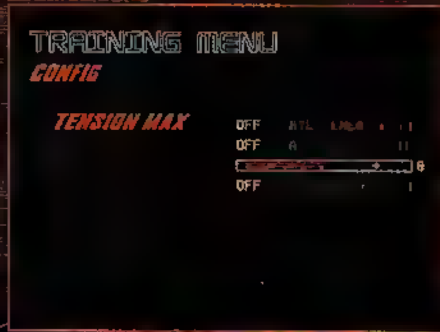


↓電力ゲージのシステムが独特で、奥が深すぎる!



↑ふつうに対戦するモードだけでなく、特別な仕様のサバイバルモード、ミッションモードなど、さまざまな遊びかたができるのが魅力だ。

多彩なゲームモード！ボリュームは満点だ



↑トレーニングモードは、ゲージの状態やガードの有無など、詳細に設定できるのがいい。

対戦格闘ゲームといえば、プレイヤーどうしの対戦だけがクローズアップされがちだ。もちろんXbox版では、ネットワーク対戦という、ほかにはない魅力がある。しかし、ひとりでCPUと戦うにしても、対戦の練習をするにしても、特化したモードが存在するのが本作のうれしいところだ。ここではボリュームたっぷりのゲームモードをじっくり紹介していこう。

Xboxならではの要素をピックアップ

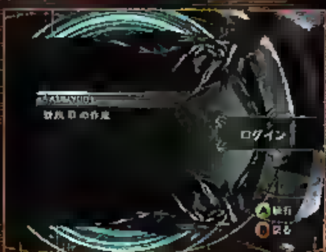
PS2で発売済みとはいえ、Xboxならではの要素はいくつも付け加えられている。とくにオンライン対戦はプレイヤーにとって大きな魅力だ。

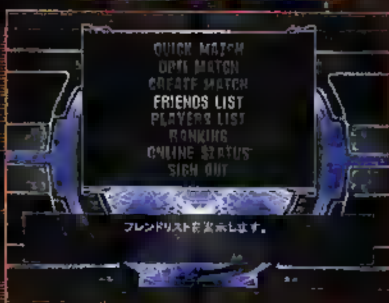
ネットワークモード Xbox Liveで全世界のプレイヤーと対戦!

Xboxならではのオンライン機能を活かし、世界中のプレイヤーと対戦が可能なモードだ。フレンド登録やボイスチャットなど、コミュニケーション機能も充実。しかもグリフ、ジャスティス、EXキャラクターは最初から使用できるようになっている。世界ランキング、週間ランキングもここで確認できるぞ。



↑オンラインで対戦できるのはXboxならでは!





↑ログインしたら、条件を設定して対戦相手を捜し、好みの形式の対戦ができる。

ストーリーモード Xboxで復活!

ストーリーモードは、セリフやイベントをまじえてプレイが進んでいくモードだ。キャラクターどうしの因縁や、世界観の謎に迫るできごとが提示される。PS2版『#RELOAD』にはなかっただけに、ファンとしては展開が気になるところだ。



↑キャラクターどうしの相関関係が明らかになる!?

ギャラリーモード エクストラムービーを収録!



↑ムービーやCG、エンディングなどを見ることができる。

『GUILTY GEAR X DXパック』のDVDのみに収録されていたムービークリップだが、Xbox版ではこれを完全収録。ギャラリーモードでいつでもこの映像を楽しむことができる。そのほかCGやエンディングも閲覧できるぞ。

その他のモードをピックアップ!

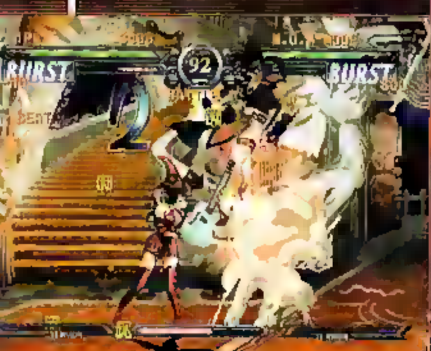
さまざまなモードが充実した本作は、単に対戦ツール、練習台としての枠を超えたスケールの大きさを見せてくれる。とことん遊び尽くせ!

アーケードモード

本作の原点となる、ゲームセンターそのままのモード。CPU相手に闘ってエンディングを目指す。CPU戦の途中で乱入して、プレイヤーどうしで対戦を楽しむこともできる。



↑ゲーセン感覚で遊べる、オーソドックスなモード。CPU戦と対戦の両方ができる。

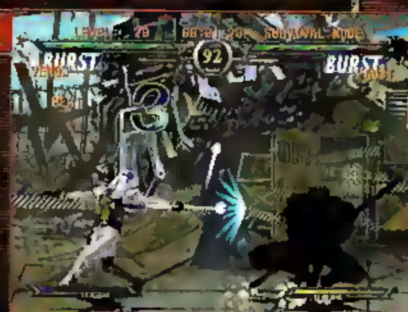


M.O.Mモード

CPUを相手に勝ち抜いていくモードだが、勲章が出るのが特徴。技を連続して当てることにより、勲章ゲージが溜まって勲章のレベルが上がる。勲章のレベルを上げて高得点を狙うのだ。

サバイバルモード

コンピューター相手に勝ち抜いていくモード。レベルが上がるにつれ、相手が強くなり、ボスに相当する敵が一定間隔で出現する。しっかり調整され、メリハリのきいたCPU戦モードだ。





↑場合によってはジャンプできないなどの制限もある。本編とは一味違った感覚だ。

ミッションモード

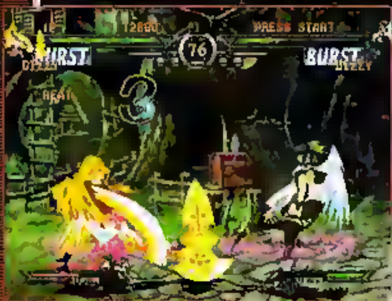
与えられた数多くのミッションから選択し、ミッションをクリアーしていくモード。さまざまな条件が課されていて、飽きることなく楽しめる。成功すればCGを手に入れることができる。

『GUILTY GEAR X(XX)』シリーズの魅力を探る

『GUILTY GEAR XX #RELOAD』の原点となるのは、アーケードで最初に発売された『GUILTY GEAR X(ゼクス)』。ゲームシステムは多少の変更を加えながらも、本作に至るまでその根本は変わっていない。シリーズに共通するのは、エッジのきいたキャラ、技の魅力と、システム面での奥の深さだ。ここでは、その魅力を4つのポイントに分けて紹介していこう。まだ未体験の人は、この機会にXbox版でぜひプレイしてみてほしい！

魅力1 美しいグラフィックと技モーション

キャラクターの造形もさることながら、技モーションのひとつひとつの形状が美しく、斬新なのが特徴だ。その特殊なモーションは技の攻撃判定にも活かされ、使いかたに奥の深さを付け加えている。大胆な技モーションがあるからこそ、各キャラクターの個性がそれぞれ違い、きわだって感じられる。




←↑大胆な技のストップモーションは美しく、そして深いゲーム性を生みだす素となる。

魅力2 爽快感の高いハイスピードアクション

2D格闘にはさまざまなタイプがあるが、本作はダッシュ、空中ダッシュが基本装備されているタイプだ（ポチョムキンなどを除く）。自在に空中を飛翔し、高速で襲い掛かるハイスピードアクションを体感できる。キャラクターによっては、その速さは目に捉えきれないほど。反射神経を研ぎ澄ませ、爽快にキャラクターを動かしたいプレイヤーには最適のタイプといえる。




←↓高速で動かせるキャラクターの代表的な例がミリアだ。必殺技も高速移動に役立つ。




↑スピードタイプのチップは幻惑する技が得意。

→ディズィーは飛び道具が多いが移動も速い。

魅力3 テンションゲージシステムの奥の深さ

採用されているテンションゲージシステムとは、攻撃的な行動をとるとゲージが溜まりやすく、消極的だと減ってしまうというシステム。これによってガード崩しなどの特殊システムを取り入れずとも、待ちプレイを排除できるようになった。ゲージは攻撃と防御両面に使えるので、戦略的に深いのだ。

↓重要な役割を果たすフォルトレスディフェンスは、ゲージを使ったガード。

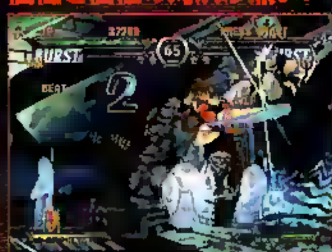
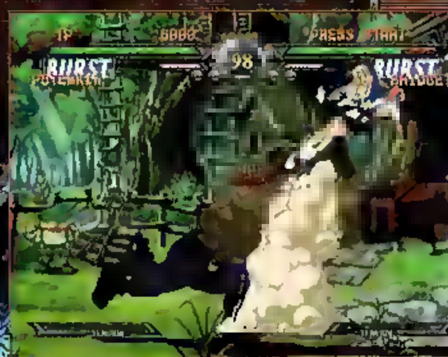



↑攻撃的な行動でゲージを溜めれば、さまざまな点で有利になるのだ。

魅力4 徹底的に異なるキャラクター性能

対戦格闘というジャンルは、キャラが増えると同じタイプが重複しやすくなり、また対戦バランスを取るために、どのキャラも特徴に乏しくなりがちだ。しかし本作は、重量級はとことん遅くて力強く、軽量級はとことん速くて打たれ弱く作られている。また、別ゲームかと思えるような特殊な技を持つキャラクターが、同じ土俵で戦えるように調整されているのが楽しい。

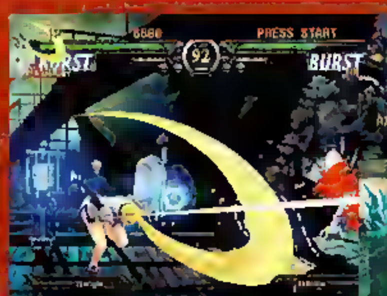
個性と個性の対決が熱い！

↑ポチョムキンは前ダッシュがないキャラだ。キャラどうしの速度は極端に違う。

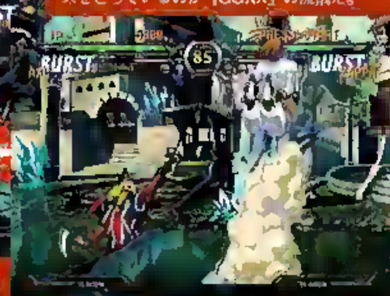
『GGX』シリーズの原点を探る 少数精鋭のチームが開けた風穴

『ストリートファイターII』の大ヒット以来、アーケードの大手メーカーが作り続けてきた対戦格闘。キャラクター数が増えるとともに分業化され、たくさんのスタッフが開発に従事した。そのかいあってレベルの高い作品が生まれたが、個性的な作品が少なくなったのも事実。そして大手メーカーが撤退すると、質の高い格闘ゲームに慣れたプレイヤーに失望感が広がった。そんな中で生まれたのが『GGX』シリーズだ。プロデューサー石渡氏の独創的なアイデアを、開発スタッフがうまく消化し、少数のスタッフの熱意が、それまでの常識を超えた対戦格闘を可能にしたのだ。（石井ぜんじ）



↑キャラクターとグラフィックの質の高さは、過去の名作と比べてもまったく遜色ない。

↓アイデアを無理やり詰め込みつつも、バランスをとっているのが『GGXX』の流儀だ。



発売直前！オバケ屋敷のしくみを予習!!

グーリーズ GRABBED BY THE GHOULIES

発売直前！ というわけで今回はキャラクター、操作方法、ゲームモード、序盤のチャプター紹介などを総まとめ！ いまのうちに頭に叩き込んで、ソフト発売と同時にヘンタイ男爵とグーリーどもをこらしめてやれ!!

タイトル	グーリーズ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	コミカルホラーアドベンチャー
発売日	4月29日発売予定	価格	5800円(税別)
開発	Rare	制作者	
ブロック数	11ブロック	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch、HDTV		
その他			

A action

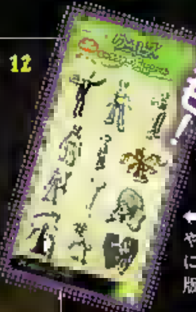
簡単操作でストレス解消！グーリー相手に大立ち回り!!

嵐の夜に訪れた古びた洋館。そこはオバケ（グーリー）たちのすみかだった……。B級ホラー映画の定番的（？）設定を持つ本作だが、その中身は右スティックを倒すだけでバリエーション豊かな攻撃をくり出せる、爽快感たっぷりのアクションゲーム。囚われの彼女を救出し、ふたりで屋敷から脱出するのだ！



⬆つぎからつぎへとグーリーが出現。格闘、武器、そして部屋の仕掛けを利用し、ピンチを切り抜けろ！

初回版には特典も！



⬅初回版はクーパーやグーリーたちの"ぷにシール"つき！ 日本版のみの特典だ。

開発は任天堂ハードで名を馳せたRare

本作を手がけたRareは、過去NINTENDO64で『ドンキーコング64』をはじめ、数々のアクションゲームを世に送り出してきた英国の開発会社。細かなアクションパターンやコミカルな演出など、ていねいな作り込みは本作でも健在！



⬅同社の最新作となるアドベンチャーゲーム『Kameo』。日本では2004年に発売予定だ。

ふたつのモードで暴れまくれ

本作のメインとなるのは、グーリーの住みかに迷い込んだ少年クーパーの活躍を描くストーリーモード。このほか、一定条件を満たすことで、さまざまなミニゲームで遊べるチャレンジモードが用意されているぞ。

彼女救出&幽霊退治 ストーリーモード

囚われた彼女アンバーのため、"グーリー"と呼ばれるバケモノが生活する"グールヘブン館"の部屋を探索するのがストーリーモードだ。探索といっても、どの部屋にもグーリーは生息するため、大乱闘は必至!? クーパーを操り、グーリーをKOしよう！



⬅バスルームだろうがおかまいなしに大破壊!!

男爵の野望を阻止！



⬆アンバーのほかにも囚われた少女たちが。屋敷の主、男爵を倒せば助け出せる？

目指せプラチナ！ チャレンジモード

ストーリーモード中、部屋にこっそり置かれている謎の本（ボーナスブック）。これを5冊集めるごとにチャレンジゲームが解禁となる。ゲームは全部で20種類あり、4段階の評価つき。最高評価を獲得すれば、ご褒美の設定資料を閲覧できるぞ。



➡グーリーから逃走。1発でも食らったら終了だ。



⬇とにかくグーリーを退治するゲームも。1体でも多く倒せ！



⬆す速くボタンを押してチャレンジクリアー。集中力と反射神経が試される？

プレイまえに知っておきたい グーリーズのイロハをレクチャー

「グーリーズってどんなゲームなの？」ここではそんな疑問に答えるため、操作方法やクリアー条件などゲームの"お約束"を紹介するぞ。ルールといっても複雑なものは一切なし！ とくにクーパーのアクションは、スティックだけで大技がくりだせるスグレもの。本作の"暴れかた"をいち早く覚え、発売にそなえてイメージトレーニングだ！

単純明快！ すべての技がスティック一本でさく裂!!

クーパーの操作は、そのほとんどが左右のスティックと左右トリガを組み合わせるだけで行われる。たったこれだけの操作で、グーリー相手に存分に暴れまわることができるわけだ。ここではその詳細を解説しよう。とくに右スティック1本で流れるように連続技を叩き込める点に注目されたし！



視点回転でアイテムゲット

「画面が見づらい！」なんて場合は、左右トリガでカメラを回転。部屋のすみに隠されたアイテムの発見や、グーリーとの乱戦時にも重宝するぞ。

左スティックでぐりぐり移動

移動はスタンダードに左スティックを使用。ジャンプなど特別なアクションがないぶん、ふだんの位置取りが重要になってくる。





小技で気絶

↑➡まずはジャブやヒザ蹴りでグーリーの動きを止めてみよ。

右スティックでタコ殴り！

グーリーのいる方向にスティックを倒せばそれだけで攻撃開始。気絶するまで小技がくりだされ、そのまま大技が発動！　ダウンしたグーリーには、追い討ち攻撃が突き刺さるのだ！



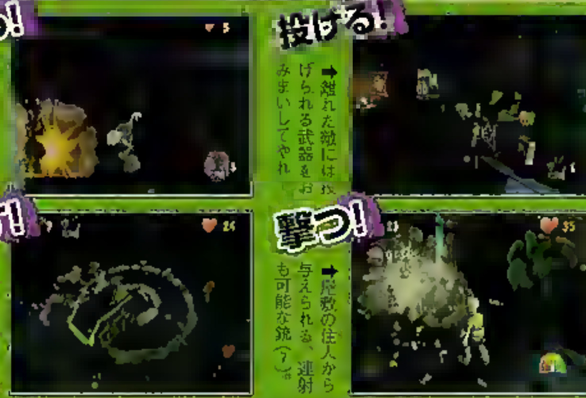


大技でぶっ飛ばせ！

➡棒立ちになったところへ本命の技をぶち込め―！

↑大技は20種類近い数が用意されている。

強敵には武器を持って対抗!!



殴る！

➡基本となる使いかた。それだけに種類も豊富だ。

投げる！

➡離れた敵には投げられる武器をおみまいしてやれ。

回す！

➡部屋の"大道具"を1回転させてグーリーたちを撃退。

撃つ！

➡屋敷の住人から与えられる、連射も可能な銃（？）。

チャレンジタイプを見抜いてスマートにクリアー

室内に入ったものの、何も起こらずにつぎの部屋に移動完了、なんてことはグールヘブン館では起こらない。クーパーを苦しめるため、フォングール男爵は"チャレンジタイプ"と称した、身勝手なルールを押しつけてくるぞ。



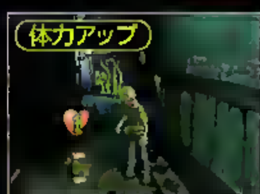
←？マークやツタに覆われていると脱出は不可。

クーパーをあの手この手で悩ませる館のオキテ

- 部屋にいるすべてのグーリーを倒せばオーケーという、もっともスタンダードなルール。
- 素手・武器にかかわらず、攻撃の回数が制限される。ルールを守らないともちろん……。
- 指定された敵を数字の数だけ倒せばオーケー。ほかのグーリーを倒さなくても道は開かれる。
- カギを持つグーリーを倒せばドアが開く。わからない場合は、やっぱり全滅狙いか？
- 上の例とは逆に、指定されたグーリーを倒すのは厳禁。大技で巻き込まないように注意！
- グールヘブン館の家具をひとつでも壊すとアウト。もちろん、武器として使うのもNGだ。
- このアイコンが出た場合は武器には頼れない。素手のみでグーリーに立ち向かうのだ。
- 表示された時間が経過すればドアが開く。逃げ回ってグーリーたちの猛攻を耐えしのげ！

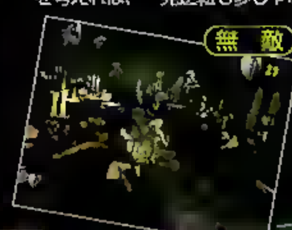
ドーピング!?で戦闘を有利に！

部屋に散在するスープの缶。これはグールヘブン館のシェフ、スープスウィルの作った特製スープだ。体力回復やスピードアップにとどまらず、大技が出せたり、グーリーの動きをストップさせてしまうなど、その効果は多種多彩。缶を拾う（触れる）タイミングを考えれば、一発逆転も夢じゃない!?



体力アップ

←アクションゲームの定番アイテム、体力回復剤。



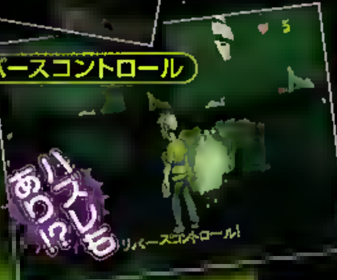
無敵

←体力ゲージとともに鋼のボディに進化。



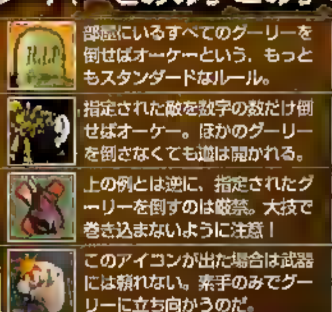
ミニチュアクーパー

➡クーパーの分身が登場。小さくても能力に遜色なし！



リバースコントロール

➡操作が逆になるやっかいなアイテム。



グーリーズを彩る出演人&序盤をダイジェスト公開!!

ここでは主人公のクーパーとともに、グールヘブン館でドタバタ劇を演じる出演者たちを紹介。クーパーに襲いかかるグーリーだけでなく、彼女のアンバーや、協力者である館の住人たちも個性派ぞろい。加えて、気になる序盤の展開も、ちょっとだけ"予告編"としてお見せしよう!







主演 クーパー



本作の主人公。なかなかの腕っぷし(クリブンズ談)だが、オバケは大の苦手。アンバーには、まったく頭があがらない模様とか。

➡格闘のウデは確か。しかしピンチになると一転弱腰。

ヒロイン アンバー

開始早々フォングール男爵によって連れ去られる、悲劇のヒロイン。クーパーの助言を聞かずに館に入ってしまったばっかりに……。

クーパーを助ける 館の住人

クリブンズ

さまざまな場面でゲームのヒントを提供する頼れる執事。

スープスウィル

館住み込みのシェフ。料理だけでなく薬の調合もお手のもの!?

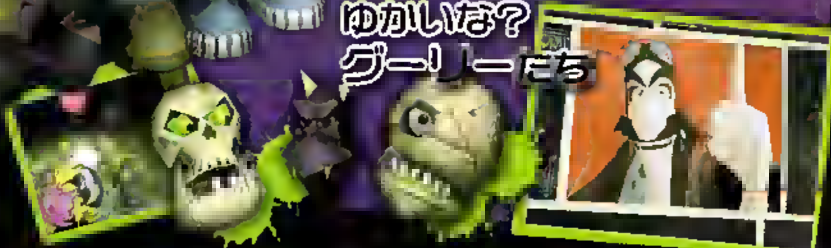
フィドルズワース

灯台や養鶏場を見回る管理人。悪人面だが気のいいおじさん。

ある意味主役!? フォングール男爵と

主役を食ってしまうほど、強い存在感を放つグーリーたちを操るのが、館の主フォングール男爵。館を通りかかった少女たちを拉致する危ないヤツだ。

ゆかいな? グーリーたち



仲間からのプレゼント! 特殊武器を使いこなせ

古くから館に仕えるクリブンズたち使用人は、ときに秘蔵の武器をクーパーに授けてくれる。聖水入り水鉄砲やにんにく弾など、グーリーの弱点をついた武器を手にすれば、屋敷内の探索がグッと楽になること請合いだ!



←炎をまとうファイヤーインプも消火器なら瞬殺!



←不死のミイラもたいまつの炎なら成仏させられる。

進化するグーリーに要注意

屋敷の奥へ進むにしたがい、グーリーたちもパワーアップしてくる。殴りかかってくるだけでなく、武器を使って襲い来る、なんて展開もあるぞ!

部屋を物色?



➡序盤は打たれ弱いだけのガイコツも、中盤からは武器を使う、ずる賢い難敵に成長!

キツ~い一撃



クーパーの共演者 モンスター図鑑

スパイダー



通常サイズでも気味の悪いクモが巨大化。体を丸めた回転攻撃がやっかいだ。

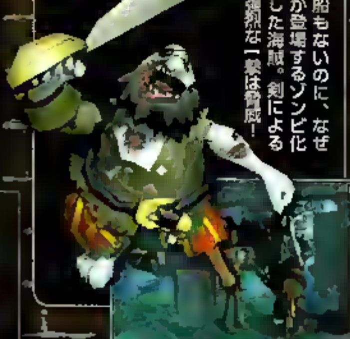
ファイヤーインプ

前号で紹介したインプの発展種。全身が炎に覆われているため、素手で殴ると逆にダメージを食らう。



かいぞくゾンビ

船もないのに、なぜか登場するゾンビ化した海賊。剣による強烈な一撃は脅威!



おばけミイラ

体の自由を奪う呪文、一定時間で死に至らしめる呪いをかけるチャプター2屈指の難敵。



CHAPTER 1 偶然迷い込んだそこは、恐怖の館！

突然訪れた嵐をやり過ごすため、薄気味悪い洋館に立ち寄ることになったクーパーとアンバー。しかし館の主は少女（少年）をさらうのが趣味の、アブない男爵、フォングール！　グールヘブン館唯一の常識人、クリブンズのアドバイスに耳を傾けつつ、勇気を出してグーリーどもをなぎ倒すのだ！



⬅自慢の格闘術を駆使し彼女のもとへ。これ以上機嫌を損ねるな!?

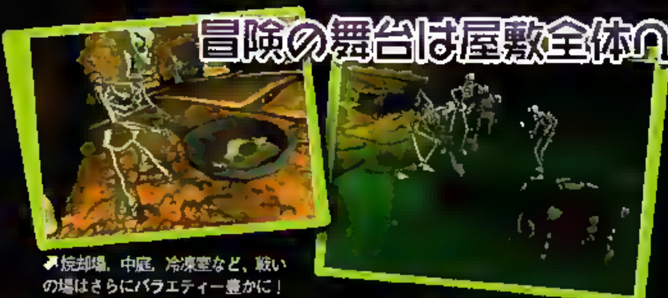


⬆➡素手で倒せるガイコツやインプは楽な相手。しかしミイラは炎でしか退治できないぞ。

⬆ワイン瓶も立派な武器。クーパーが持てば6連発の飛び道具に！

CHAPTER 2 アンバーの一大事！お薬求めて奔走！

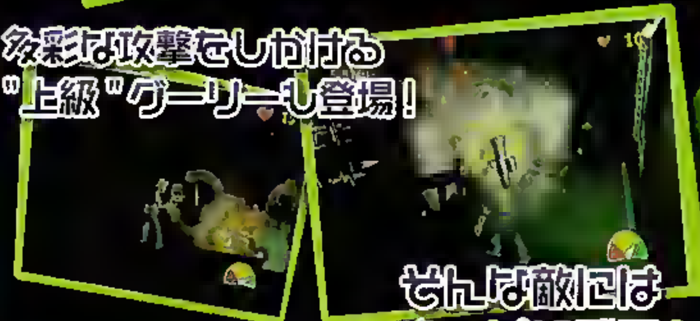
一度は再会できたかに見えたふたり。しかしその直後、とてもヒロインへの仕打ちとは思えない、とんでもない目にあうアンバー。今度は彼女のために薬の材料を集めることに。クーパーの協力者が増える一方、手ごわいグーリーも多数登場。物語は屋敷全体を巻き込んだ大乱闘へと発展する！



↗焼却場、中庭、冷凍室など、戦いの場はさらにバラエティー豊かに！



➡タフなゾンビも、聖水をあびせれば一瞬で消滅ー　しかし手間取るとリーパーが……。



⬆↗素手での攻撃が通用しないグーリーや、近づくことさえ危険なグーリーが続出。武器乱射が有効？

男爵のいやがらせはより陰湿に!!

「インプを倒さずにゾンビだけを倒せ」「15回の攻撃で部屋のグーリーを始末しろ」など、男爵が決める部屋の"お約束"はますます挑戦的に。つい魔がさしてお約束を破ってしまうと、リーパーからの死の宣告が待っている！



⬅グーリー退治に夢中になりすぎて、ルールを破らないように。

おばけ絵

部屋の装飾品は仮の姿。クーパーが近づくと本性を現し襲いかかる。



メデューサ

その目を見ると体が石に……はならないが、ボタン入力を失敗すると体力減少。



絶対に倒せない!?　最強のグーリー

ルールを破ると現れる。攻撃は一切無効。触れるだけで一発死する最強の敵。



天誅 参 TENCHU 3 ～回帰ノ章～



新 田所三冬 いざ参る!!

コッソリ潜入してズバーンと葬り去るのが気持ちいい"しっとり派忍者アクション"の最新情報、今回もお届けいたす。

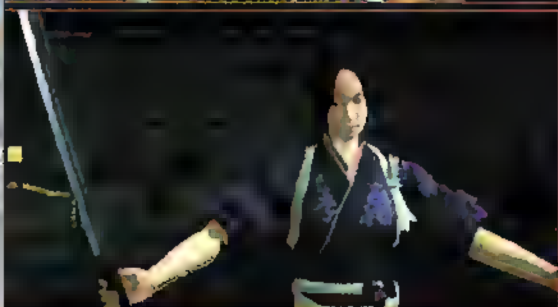
タイトル	テンチュウ サン カイキノショウ		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	忍者アクション
発売日	5月27日発売予定	価格	6800円（税別予価）
開発	K2	原作元	アクティビジョン スタジオ ジャパン
ブロック数	未定	対象年齢	15歳以上
システム対応	5.1ch	12人	
その他			



新キャラクター 田所三冬

郷田家配下の武家・田所家の長女。早くして母親が亡くなったため、父親・勘兵衛に男手ひとつで育てられた。幼いころより剣術を学び、20歳となった現在では、並の剣士では太刀打ちできぬほどの腕前となった。容姿は端麗ながら性格は男勝り。武人として殉じる覚悟を持つ。







←↑女性という腕力面での不利を身のこなしの俊敏さで補うため、二刀流の剣術に傾倒した三冬。華麗な軌道を描いてくり出される二本の刃による攻撃は、手練の忍者をも苦しめるだろう。

『～回帰ノ章～』で初めて明かされる"物語"に迫る!!

映像面の細密化、新システムの導入、Xbox Live対応……などなど、オリジナル版との違いが徐々に明らかになっていく『天誅 参～回帰ノ章～』。とりわけ新規ステージの追加は、"和"の香り漂う箱庭世界を縦横無尽に暗躍するのが醍醐味の本作にとって、重要な新要素といえる。今回は、新規ステージのひとつ"武家屋敷"で展開するストーリーを紹介しよう。

→闘志満々の忍（十仕置き人）が目指す、新たな戦場をチェックせよ!



武家屋敷



↑舞台となる武家屋敷は、郷田家の重臣のひとり・田所勘兵衛の屋敷。領主・郷田松之信に忠義を尽くす東忍流の忍者にとっては、"盟主に悪心を抱く不穏分子の根城"というわけだ。

各キャラの新任務はこちら➡

武家屋敷ではこんなことが起こる!

武家屋敷ステージには、力丸、彩女、鉄舟それぞれのプレイヤーキャラクターに専用のミッションが用意されている。パラレルに交錯する未知のストーリー展開を存分に堪能しよう。

力丸編 新任務 田所の謀叛を潰せ!



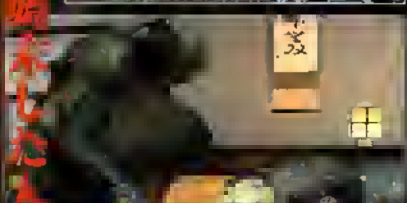
所に不審な動きあり"の密書を受け取った郷田家の命により、田所屋敷に潜入する力丸。案の定、厳戒体制の屋敷内では、謀叛の手筈が着々と整えられていた。より詳しい情報を得るため、また、密書を送った田所の内通者と接触するため、さらに屋敷の奥へと向かう力丸。そこで彼は、謀叛の首謀者であるはずの勘兵衛の無残な亡骸を発見するのだった。

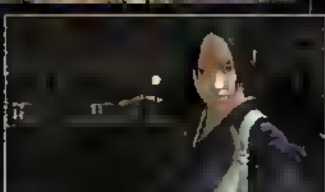




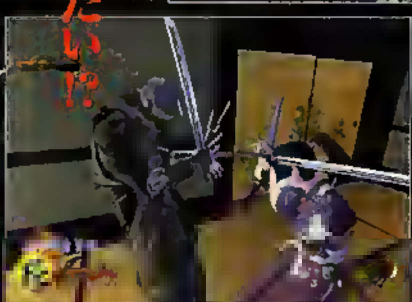
←↓配置間隔が狭い田所兵は、ひとたびの発覚で猛然と取り囲んでくる。くれぐれも移動は慎重に。

田所を始末した人物はいったい!?





➡父の死に動じることなく力丸に語りかける三冬。



⬅父の謀叛に心痛めていた彼女が力丸に敵対する理由とは?

彩女編 新任務 田所の謀叛を潰せ!



と"雫"の入手に成功し、郷田城に帰還する彩女のもとに、「郷田の重臣・田所勘兵衛が"天の宝玉"の情報をつかんだ」との報せが入る。また勘兵衛は謀叛の計画を進めていて、本日がその決行日とのこと。行先を田所屋敷に変更した彩女は、即座に潜入調査および謀叛阻止工作を開始。厳重な警備をかいくぐり、ついに勘兵衛を追い詰めるが……。



⬅息つく間もなく松之信直々の任務にあたる彩女。

父の仇を討つのが武家の娘の務めなり





⬆➡謀叛の企みがばれ観念し自害する勘兵衛。それを見届けた三冬は……。



⬆郷田家に仕える者としての大義と、肉親への愛情の狭間で苦しんだ三冬の情念が、刃となって彩女に襲いかかる。

鉄舟編 新任務 弓削を始末せよ!



郷田城でのひと騒動のあと、闇の仕置き人・鉄舟は、これまでとは異なる元締めから斡旋された仕事を引き受ける。それは、郷田家の重臣・田所勘兵衛の家来のひとり、弓削丞之助の始末。郷田領ゆかりの人間だけでなく、諸国の浪人たちの吹きだまりとなった田所屋敷に潜入した鉄舟は、"殺すべき人間"だけを殺すため、仕置き人としての感覚を研ぎ澄ませる。





⬆➡この任務中に鉄舟が始末できるのは弓削直属の家来のみ。違反即、任務失敗だ。

弓削殿、御覚悟召されよ……!



⬅弓削の家来と田所兵は屋敷内に入り混じって配置されている。かなり厄介。



⬆➡弓削とは一騎討ちの勝負に。その太刀筋は決して油断できない。



式神の城 II®



Xbox Liveにてさまざまなコンテンツをダウンロードできる!

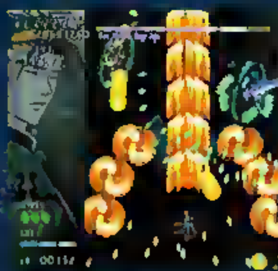
タイトル	シキガミノシロ2		
発売元	キッズステーション	ジャンル	3D縦スクロールシューティング
発売日	4月15日発売予定	価格	4800円(税別)
開発	アルファ・システム	制作協	
ブロック数	137ブロック	対象年齢	
システム対応	1〜2人用 / Xbox Live		
その他	アーケードスティック対応		

個性的なキャラクターとシステムの奥の深さが魅力の『式神の城 II』。今回はXbox Live対応の詳細と、新キャラクターふたりについて紹介していこう。

クリアーするだけならカンタンだけど、ハイスコアを目指して稼ぎ出すと難しくなる!?

『式神の城 II』は幅の広い遊びかたを備えた、奥の深いシューティングゲーム。そのベースとなっているのがテンション・ボーナス・システムだ。弾や敵にできるだけ近づき、式神攻撃で敵を倒すと高得点を出すことができるぞ。

ただクリアーを狙うだけなら、金大正や結城小夜、ロジャー・サスケで通常攻撃を使っていくといい。いっぽう、点を稼ぐとプレイヤー数や特殊攻撃が増えるのでクリアーが楽になるが、それもある程度まで。究極のハイスコアを狙うには、リスクを考えずに攻略パターンを深めていかなければならない。その絶妙なさじ加減が、深いゲーム性を生みだしているのだ。





←↑通常攻撃の強いキャラクターを使えばクリアーは楽。しかし点数を稼ぐためには、弾に近づいて式神を駆使する必要がある。そのパターンを突き詰めていけば、限りない奥の深さが待っている。

新キャラクタープロフィール公開!

『式神の城 II』で登場する新キャラクターはふたり。どちらも個性的な、性格設定と攻撃性能をもっているぞ。



R O G E R S A S U K E

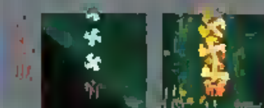
ロジャー サスケ

18歳 男 血液型B型
1986年8月4日生まれ 189センチ/83キロ

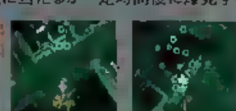
玖珂光太郎のライバルを名乗るUSA忍者。金髪でそばかす。バカレベルでは玖珂に勝るとも劣らない超大国レベルバカ。靴を脱がないで家に上がり込む悪癖がある。昔，玖珂の家にホームステイしたことがあり，そのころからの自称親友である。

かなり本格的であやしい忍術を勉強しており，巻物を加えて念じることで式神を出すことができる。玖珂の祖父から術法の数々を習っており，その点玖珂より勉強熱心のため，術法に優れる。涙もろくてお人好し，ホームドラマを見て号泣する人物。

使う武器は手裏剣とニンジャブレード，式神としてワカメと呼ばれる漆黒の髪の精霊を使う。



連射性能の高い直進弾を発射する。幅が狭く，正面のみ攻撃するので動いて狙いをつける必要がある。ハイテンション時はトップクラスの破壊力を誇る。



敵が当たると爆発する微塵を発射する。壱式は方向ボタンを入れた方向に発射。弐式はボタンを離すとその場に停滞し，敵に当たるか一定時間後に爆発する。



無敵になり，剣を持って高速回転して敵へ切り込みにいく。攻撃判定は小さいが移動することができ，画面上を自由に動けるので使いやすい。また時間の流れを遅くするため，敵の動きがスローになるという特徴がある。



Xbox Liveではこんなことができる! その詳細が判明したぞ!

Xbox Live対応のシューティングということで、その内容が注目されていた本作。今回その詳細が、いよいよ明らかにされることとなった。メインとなるのは、オンラインランキングとコンテンツダウンロードだ。オンラインランキングは、ハイスコアランキングをオンラインで行うというもの。ダウンロードできるコンテンツはイラストやサイドストーリーなどで、どんどん追加されていく予定だ。



↑ゲームをスタートさせ、そのトップメニュー最下段に"Xbox Live"項目があるぞ!



↑サインインの項目を選択すると、ログイン選択画面へ移ることになる。

フレンドリスト

友だちがXbox Liveで遊んでいるかどうかを調べるなら、フレンドリストを利用するのが基本だ。この機能では、親しいプレイヤーがオンラインかどうか、どのゲームを遊んでいるかなどを確認することができる。

オンラインランキング

オンライン上のスコアを確認したり、ハイスコアを登録することができる。これまではパスワードを登録するなどの手間があったが、Xbox Liveを利用すればダイレクトに登録できる。公式大会はLive上のみで行われる。

コンテンツダウンロード

コンテンツダウンロードでは、イラストや動画、読み物などがダウンロードできるようになる予定だ。ダウンロード画面に進むと、ダウンロード可能なオリジナルコンテンツのリストが表示されるので、それを選択する。ダウンロードできるコンテンツは少しずつ増えていくようなので、期待したいところだ。



↑ダウンロード可能なコンテンツ項目を選択してイラストや読み物などをゲット。閲覧はコンテンツブラウザで!

コンテンツブラウザ

コンテンツブラウザとは、ダウンロードしたイラスト、音声、動画などを閲覧することができるブラウザだ。レアなイラストやサイドストーリーなどが、随時配信される予定。スーパープレイなども見られるかも?



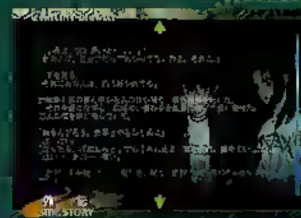
↑イラスト・設定画は随時配信されていくとのこと。ファンなら見逃せない。



↑配信されるサイドストーリーは、式神世界の謎を解く手がかりとなる。



↑どのような形、スケジュールでどういうものが配信されるのか、楽しみだね。



↑これを読むためだけに、Xbox版『式神の城II』を購入する価値はある!

N I I G I　G O R G E O U S　B L U E

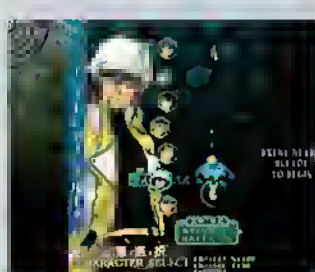
ニーギ ゴージャスブルー

15歳　女　血液型A十型
1985年8月4日生まれ　155センチ/36キロ

少しだけ背が伸びて、少しだけ髪が伸びた、深い絶望を瞳に湛えた少女。ぶっきらぼうに、すべてに興味がないように振る舞う。だがそれは彼女のうわべだけであり、長い長い迷いを抜けたそのあとは、青にして群青、'極楽台風'のふたつ名どおり、烈火のごとき気性をみせる。

彼女はひとりの男を捜してこの世界にやってきた。その男と再会するためだけに華麗に舞うしかない生き様。それが彼女の生き様である。

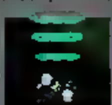
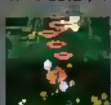
式神・グレーター招き猫を堂々と召喚し、ずっと前からそうであったように振る舞う。彼女の前では、世界法則が意味をなさない。彼女は天性の理解力をもち、あらゆる事象を納得して即座に反応する適応性があるからだ。





通常攻撃

時間とともに広がる、リンク状の弾を発射。まわりのオプションからも弾が発射され、オプションはレバー操作によってフォーメーションが変化する。

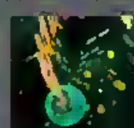
特殊攻撃　グレーター招き猫

前方にバリアを発生させる。バリアは敵弾を受け止め、ボタンを離すと反射弾を発射。壱式は前方へバリアを展開し、弐式は全方向に向けられる。




特殊攻撃　[illegible]烈火

無敵になり、一方向に猛烈に連射するショット攻撃を一定時間行う。発動したらその場から動くことはできないが、ショットの向きは方向ボタンの左右で調整することが可能。ダメージを与えるためには、狙いをつける必要がある。



青い涙 ―あおいなみだ―



いよいよ発売日も決定し、開発も急ピッチの『青い涙』。今回は、大量に公開されたXboxオリジナル画面から、ゲームの全貌に迫ることにしよう。

タイトル	アオイナミダ		
発売元	パンサーソフトウェア	ジャンル	恋愛アドベンチャー
発売日	5月27日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	パンサーソフトウェア	制作者	ディレクター：Lim
ブロック数	未定	対応年齢	未定
システム対応	5.1ch	その他	

7人のヒロインが紡ぐ それぞれの想い それぞれの愛のカタチ



Xbox版オリジナルグラフィックを緊急公開!! いま明らかになる―3つの世界で展開される恋物語

“夢幻編”、“回想編”、“現代編”という3つの異なる世界を舞台にストーリーが展開されるアドベンチャー『青い涙』。主人公（夢幻編では勇介）と7人のヒロインの織り成す恋愛劇が、メインテーマとなる。本作では、夢幻編に登場するキャラの多くが、回想編での生まれ変わりであるというふうに、それぞれの世界は有機的に結びついており、そうした重層構造が物語に深みを与えている。3つのストーリーを体験することで、プレイヤーは驚愕の真実へと導かれることになる……。



↑←幾重にも折り重なったストーリーが、深い感動を呼ぶ。

時空を越えた三部構成はどんな愛を奏でるのか？

時を超え、場所を越え、からみあう人と人との想い。本作では、7人のヒロインによる5つのストーリーが綴られる。物語は、要所に出現する選択肢によって分岐し、夢幻編でどのストーリーを選ぶかによって、回想編と現代編での展開がまるで異なってくる。どのヒロインとの愛が紡がれる？



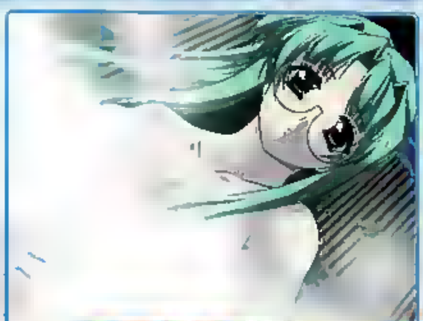
←韓国人の少女、ジンユリ。彩とひとつの物語が描かれることに。



→天然系のコ、白鳥雪江にはどんな展開が？

夢幻編 ヒロインたちとの満ち足りた日々……

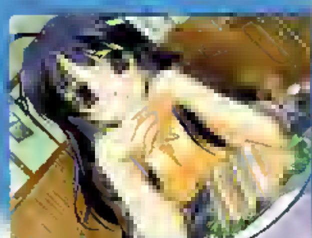
ほのぼのとした日々が綴られる夢幻編にあって、ひときわ印象を残すのが、温泉宿でのエピソード。勇介は、ユリと彩が経営する温泉宿にみんなで遊びに行って、夜中にふと目を覚ます。そこで、意中のヒロインとのひとときを楽しむことになる。ヒロインとの幸せなときは、長くは続かないけれど……。



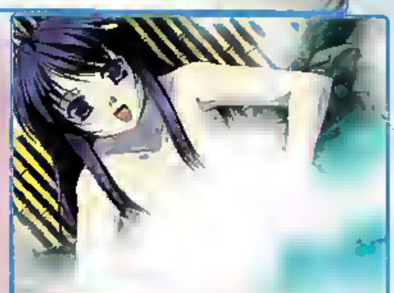


謎が を呼ぶ夢幻編

夢幻編の舞台となるのは、いまの僕らが暮らしているのとなんら変わらない（ように見える）日常。主人公の勇介と7人のヒロインとの出会いが描かれる。ありきたりながらも幸せな生活は、しかし徐々に破綻を見せはじめ……。



→[illegible]な少女、日比野さえか。楽しいひとときも……。



↑→雪江（上）やさえか（右）とのひとときも楽しめる。女の子によって個性が出るひとコマだ。

回想編 恋は巡る……輪廻転生の歯車に乗って

幼女程度の知能しかもたないミルカと，息子マノを主旋律にストーリーが描かれる回想編。古代を思わせる世界を舞台とする回想編は，夢幻編から一転，波乱の展開を見せる。そんな殺伐とした時代だからこそ，恋する者とのひとときは美しい。



←巫女。災厄を防ぐ能力を持つため，"カ国"に追われるハメに。

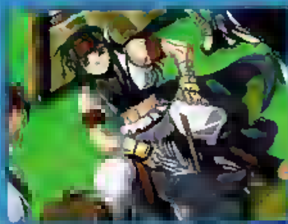


→マノにつっけんどんだったシエも，次第に惹かれはじめる。



時代を超えた回想編

覇権を争う"カ国"と"ウ国"の列強と，2国に挟まれた部族"シラギ"。回想編では，主人公ミルカを始めとするシラキ族の葛藤が描かれる。



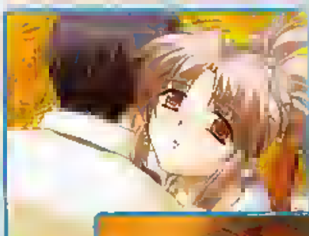
→勇介の前世の姿であるマノ。時間停止の能力を持つ狩人だ。



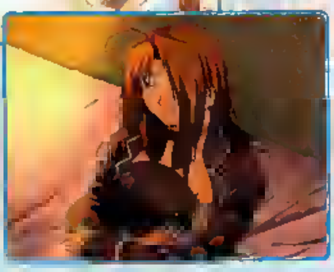
←行水の最中を覗かれた？ ミルカ(左)とシエ(右)。

現代編 すべての歓びも哀しみも白日のもとに

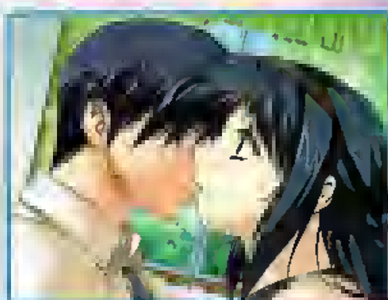
かくして因果は巡る──。夢幻編，回想編ともつれにもつれた糸は，この現代編ですべて解きほぐされる。すべては収斂し，それまでの選択内容により，ストーリーが幾重にも分岐していく。そして，物語を終えたあとに，プレイヤーは本作のテーマである"情"の意味を知る──。



←勇介と抱き合うユリ。彼女の瞳には心なしか安堵の表情が浮かんでいるように見えるが……。



→晴子の胸に顔をうずめる勇介に，やすらぎのときは訪れるのだろうか？



←勇介を見守るマナと，勇介との恋は果たして成就するのか？



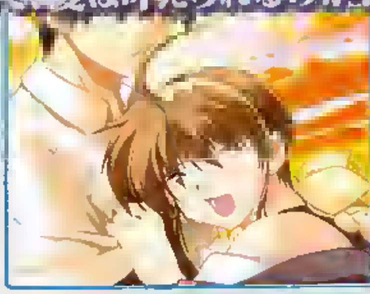
謎が解明される現代編

すべての謎が明らかになる現代編は，回帰編→旅情編→各キャラの個別シナリオと，さらに→分化されている。たどり着くのはどの結末か？



→晴子の回想シーン。乳飲み子は娘のもえみなのか？

そして，愛は叶えられるのか？



→ただ涙する志水彩。芯の強い彼女が泣く理由とはいったい？

特別企画
藤原マナ役 國府田マリ子さんに聞く！
マナという魂と向き合えた幸福なアフレコ体験でした

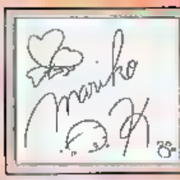


ヒロイン・藤原マナを演じる國府田マリ子さんを直撃！　収録直後のアフレコ現場にお邪魔して，お話を伺った──。

「マナは勇介に対して"無償の愛"を貫くのですが，誰かのために存在している魂，見返りを求めない愛情というのは，とてもステキだと思いました。勇介がうれしいことが，マナにとってもうれしいわけですから，収録中は，勇介が心地よくいられるように……と考えながら演技をしました。で，収録は2回に分けて行われたのですが，あまりに気合が入り過ぎて，1回目は開始時間を間違えてしまったんです。それで，5時間近くまえにスタジオに着いてしまって……。もちろんスタッフの方は誰もいなかったので，ロビーでずっと台本を読んでいました（笑）。その甲斐もあってか（？），じっくりマナという魂と向き合えた収録でした。たとえば，マナは息継ぎのセリフ（「……」）がけっこう多いんです。そこで何も考えずに息を入れることは簡単なのですが，それだとなんか薄っぺらくなってしまうような気がして，ト書きから全部読んで，「……」の意味を考えたり……。

スタッフの方とディスカッションもいっぱいしました。スタッフの方にはスタッフの方のマナ像があり，私には私のマナ像が，そして『青い涙』という作品のなかに存在するマナがあるわけですが，それらの"マナ像"をすり合わせる作業はとても楽しかったです。おかげさまで，かなり満足のいく収録となりました。そんなマナをぜひ体験してくださいね。

國府田さんのサイン入り色紙（かわいいイラストつき！）を3名にプレゼント。希望者は欄外に注目!!





※希望者は，官製はがきに住所，氏名，電話番号を明記のうえ，以下あて先まで。
締切は，4月29日（木）当日消印有効。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。
〒154-8528 エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「青い涙・國府田さんの色紙」係

『青い涙』フリークにお届け!!

Club Blue Tears

ゲーム紹介を堪能したあとは、オリジナルイラストで綴る、『青い涙』サイドストーリーをどうぞ。今回は、いつも仲よしの工藤晴子・もえみ親子の登場です。



第4話 夢幻の親子

もえみちゃんは夢幻の丘にあるお家に、お母さんの晴子さんといっしょに暮らしている女の子です。

もえみちゃんは誰にでも優しく親切で、思慮深い自分のお母さんがとっても大好きです。

「ママ、今日はもえみが夕ご飯の支度するね」

「あら～？　もえみがそんなことを言うと、冗談に聞こえないから、ママ少し心配だわ？」

「冗談じゃなくて、本当なの～！」

ある日の夕方、もえみちゃんは夕ご飯作りに挑戦してみようと大決心！

お母さんの晴子さんに、目を輝かせてそう言います。

でも……晴子さんは半信半疑みたいです。

それもそのはず……もえみちゃんは一度も食事を作ったことがないからです。

「何か食べたい物があれば、ママが作ってあげるわよ？　こう見えてもお料理上手なんだから」

「うぅぅ～～～、そんなんじゃないの。もえみはただ、ご飯を作ってみたいだけなの」

「ふ～ん……でも、どうして急にそんなことを考えたの……？」

「そ、それは……」

晴子さんの鋭い質問に、もえみちゃんは思わずたじろいでしまいます。

そんなもえみちゃんに晴子さんは、なるほどと手を叩きます。

「はは～ん……さては誰かを招待して、手料理を作ってあげようって考えているとか？」

「ち、ちがうよぉ。それに、家に招待する人なんていないし……」

「あらぁ？　いるじゃな～い、青い屋根の……」

「………………」

「勇介君」

「………………うみゅう」

晴子さんがニコニコ笑いながら言うと、もえみちゃんの顔は真っ赤になってしまいます。

もえみちゃん、やっぱり勇介君のことを考えながら、そう思いついたんですね？

そう言えば晴子さんは、市場で会った勇介君に、「いつでも家に遊びに来てね」と、言ったことを思い出します。

「イイ子だったわねぇ……」

「うん、私に10円を貸してくれたしね」

「そうなの？　そういうのはちゃんと返さないとダメよ？」

ちちち……と、厳しく指をふる晴子さん。

晴子さんも勇介君のことを浮かべながら、少し顔を赤らめます。

もしかしたら、勇介君……晴子さんにも気に入られたかもしれませんね。

「あのとき、いっしょにいた女の子は……恋人かしら？」

「えっ？　違うと思う。そういうふうには見えなかったし……」

「そう？　ママにはそう見えたけど？」

「ただの……家族だって言ってたよぉ……」

少しためらいながら答えるもえみちゃん。

思わず晴子さんは微笑みます。

「恋人も家族になれるのよ？」

「どうやって……？」

「結婚すれば……」

「あ………！」

そのときになってやっと……「やられた！」と思ったらしく、目を丸くするもえみちゃん。

晴子さんも、残念そうに肩をすくめながら溜息をつきます。

「やっぱり奥さんかな～」

「あっ！　ママどうして残念そうな顔するのよぉ？」

「あら？　私が？　私はただもえみが好きな彼に恋人がいるみたいなんで……少し残念だな～って思っただけよ」

「そ、そんなこと……うぅぅ、でもちょっと残念かも」

母娘がいっしょに溜息をつきます。

どうも勇介君、この母娘の両方に気に入られたようですね。

「勇介君に……もえみの手料理を食べてほしかったなぁ……」

「せっかくだから、ママが作ったほうが安全だわ」

「えっ!?　そんなのダメだってば！　もえみが作るの～！」

「あら？　やっと本心を言ったわねぇ、もえみ？」

「えっ？　ち、ちがうよぉ！　も、もえみはただ……！」

「ふふっ、顔が赤くなったわよ、もえみ」

「………………」

思わず、顔を赤らめてしまうもえみちゃん。

そんなもえみちゃんをからかうのが、お母さんの晴子さんはとってもおもしろいようです。

どうやら……このふたり、近いうちに勇介君を必ず招待しそうですね。

「でも、勇介さん……いい人だし……」

「確かに……イイ子だわ……」

ふたりの母娘は両手を頬にあてながら、溜息をつきます。

これから、この微妙な感情がどういうふうに展開されるかは、誰にもわからないですね。

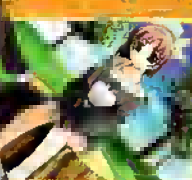
今日もいつものような、夢幻の夜の感じです。

Character's FILE 04 工藤もえみ＆晴子

とても仲良しな母娘……

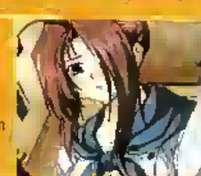
[illegible]勇介の隣りの家に住んでいる晴子＆もえみ親子は、毎日親子でいっしょに散歩をするくらいとっても仲よし。ただ、父親の不在がふたりに微妙[illegible]





Personal Data
身長：149cm
体重：41Kg
スリーサイズ：
B68cm W47cm H69cm
血液型：O型
誕生日：12月13日

Personal Data
身長：167cm
体重：62Kg
スリーサイズ：
B92cm W58cm H89cm
血液型：B型
誕生日：6月6日





こんにちは！　パンサーソフトウエア・広報キムです。久々の紹介記事いかがでした？　それで、とうとう「青い涙」の発売日が決定しました！　5月27日(木)です！　ゴールデンウィークは、お金をむだ使いしないで待っていてくださいね！

ぷよぷよがXboxに降ってきた!



今年2月4日は全国的に"ぷよの日"でしたが、皆さんは"ぷよ"しましたか？　そして、ついにXboxにも、ついに"ぷよ"がやって来ることになりました！

タイトル	ぷよぷよフィーバー		
発売元	セガ	ジャンル	アクションパズル
発売日	4月24日発売予定	価格	4980円（税別）
開発	ソニックチーム	制作者	――
ブロック数	未定	対象年齢	全年齢
システム対応	――		
その他			

気分一新!! NEW"ぷよ"ワールドがお目見え!

その独特のキャラクター性と"連鎖"によるスリリングかつ爽快な一発逆転のゲーム性から、1991年の初登場以来、全国津津浦々に中毒患者を日々増やし続けている『ぷよぷよ』。その『ぷよぷよ』が、装いも新たに『ぷよぷよフィーバー』となってパワーアップ、ついにXboxにやってまいりました！

これまでのシリーズからデザインを一新。キャラクターも総入れ替え。さらに新システム"フィーバーシステム"を搭載し、熱中度・中毒度がヒートアップ。ディープなファンも、これから始める人も楽しい、定番"落ちモノ"パズルの登場だ！



⬆魔導学校で勉強中の女の子。成績はともかく元気はいちばん！

➡成績はいいけど、なぜか魔法は苦手のクラスメート。

⬆アミティたちの先生。いつもやさしく厳しく見守っている。

ものがたり

ステキな魔導師になることを夢見て勉強する女の子、アミティ。ある日、担任のアコール先生が大切にしている杖が消えてしまう。杖を見つけ出した人には"ごほうび"がもらえるらしいが……。



⬅アミティたちの通う魔導学校。杖はどこに消えたのか？

新カイカン、フィーバーモード!!

同じ色の"ぷよ"を4個以上つなげると"ぷよ"が消えて得点となるが、このとき、相手に対して"お邪魔ぷよ"を送ることができるのはこれまでどおり。そして、相手から"お邪魔ぷよ"を送られた"予告ぷよ"状態のときに攻撃すると、"予告ぷよ"を消すことができる。これが"相殺"。"相殺"をくり返してゲージをためると、フィーバーモードに突入するのだ。

アップアップで楽しさアップ!!

パワーアップしたのは"フィーバーモード"を始めとするシステム面だけではない。"ぷよ"が3匹セットになった"3個ぷよ"や4匹セットの"4個ぷよ"など、"新種ぷよ"も登場するぞ。

また、出題をクリアーしていくモードや好きなキャラを選んで勝負を挑むモード、ひとりでじっくり練習できるモードなど、家庭用ならではのモードの充実も見逃せない！



⬆相手から送られた"予告ぷよ"が降るまえに、こちらも攻撃。



⬆相殺に成功するとゲージが点灯。これが満タンになると……。

フィーバーモード突入!



⬆フィーバーモードに突入。あらかじめ連鎖が組まれた"連鎖のタネ"が降ってくる。大連鎖を狙えるぞ！

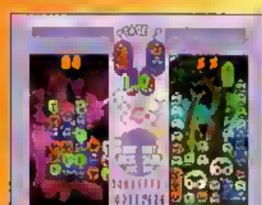
モードも充実

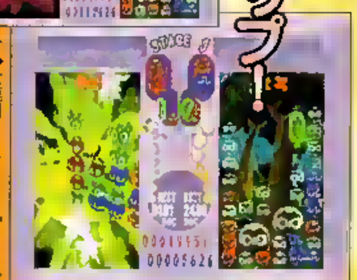




⬆新種の合体"ぷよ"。4個ぷよは、2色のもののほか、1色のものも。

連鎖も迫力アップ!





⬆➡大連鎖ともなると、"ぷよ"が消えるグラフィックが豪快、痛快！

Famitsu Xbox presents

Xbox GameAwards2003

読者が選んだナンバー1作品は？

本誌3月号で募集したXboxゲームアワードの集計結果を大発表！ 今回は2003年に発売された全55タイトルの中から、最優秀作品賞と10の部門賞を読者投票で選出。編集部に寄せられた総数1545票の投票用紙には、びっしりとコメントが書き添えられたものも多く、熱意と1票の重みが感じられた。気になる結果は、予想以上のすごい展開に……!?

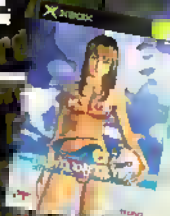
最優秀作品賞

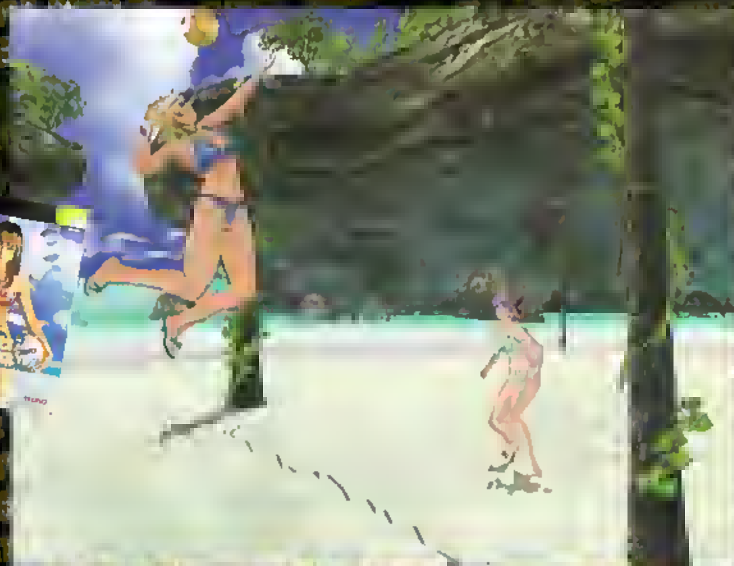
Xbox Game Award

856 points

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

Ⓟ Ⓓテクモ Ⓡ2003年1月23日発売 Ⓨ7800円





圧倒的な支持を集めた『DOAX』が各賞を独占！



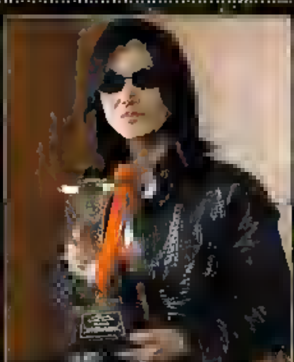
⬆水着のコレクションほか、やり込み度も高い。いまだに遊んでいる人も多いのでは？

圧勝！ そう呼ぶ以外ない圧倒的な得票差で「DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball」（以下、DOAX）がグランプリの座に輝いた。編集部の予想を大きく上回る、じつに過半数以上の票を集めての最優秀作品賞受賞だ。各部門賞でも軒並み上位にランクインするなど、発売本数という数字的なデータ以上にXboxユーザーの支持の大きさ、印象の深さを示す結果となった。「2003年は『DOAX』の年だった！」。そう称すことに異論の余地はないだろう。

投票者の声>>

このゲームでXboxを買いました（30歳）／にやにやしながらしてる（15歳）／やっぱりコレ!! 売上や人気はもとより、バレーのほかにも楽しめる要素がたくさん（18歳）／Xboxを買ってよかったと思った（16歳）／Xboxユーザーを増やした「国民栄誉賞」的ソフト（15歳）／戦わない人にも（38歳）／操作が簡単で、毎日気楽に遊べる（18歳）／ユーザーのキャラクター愛が初めて制作者のキャラクター愛に負かされたゲーム（27歳）／1年遊べた。まだまだ遊べる（30歳）／いつまでもザック島にいたいと思ったのは僕だけでしょうか？（19歳）

受賞のお言葉>>



テクモ
Team NINJA代表
板垣伴信

——過半数の票を集めての最優秀作品賞となりました。

板垣 うれしいですね。かなり変わったソフトだったので、制作意図が伝わってよかったです。『DOAX』は、会社一丸となって楽しんで作ってましたね。宣伝する人も、売る人も、楽しんでやってましたから。

——ありがとうございます。

「DOA」シリーズは「何でもアリ」でやっているので、いろんなファン層の人がいます。キャラクターが好きな人、お色気が好きな人。僕もそうだけど（笑）。『DOAX』みたいなソフトがあれば、もっと広いファン層の人に応えられるかな、と。そういう意味では、こんなに高い評価をいただけるとは思わなかったです。なんと言っても、煩悩ソフトだからね（笑）。最初は水着の数も108着だったんですよ。発売延期が決まったときに、その倍では少ないだろうとその3倍、320着くらい作ったのかな。『DOAX』は、ほかにもどんどんやりたいことが増えていってしまったソフトでした。プールぎわのミニゲームとかも、本当はもっともっとやりたくて。綱引きとか、やりたかったんですけどね。

——待ってるファンも多いですよ。

板垣 そうですね。ただ、『DOAX』みたいなソフトは一世代にひとつでいいのかも、というか。またつぎの世代のマシンとかだといいかもしれないです。作りたいっていう声は多いんですけどね。

——作って楽しい、遊んで楽しい、と。ハッピーなソフトですね。

板垣 そういうソフトはあまりないよね。『DOAX』は、一方で『NINJA GAIDEN』みたいな硬派なソフトを作ってるTeam NINJAが軟派に作ってみたソフト。システム的には硬派なところも入ってますが。これからも硬軟、両方やっていきます。

『DOAX』は会社一丸となって楽しんでました

優秀作品賞 第2位

Xbox Game Award

234 points

O・TO・GI ～百鬼討伐絵巻～



Ⓟ©フロム・ソフトウェア Ⓡ2003年12月25日発売 ¥6800円

マシンパワーを引き出した フロム会心の和風アクション

優秀作品賞の2番手は「O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～」に決定。安倍晴明を主人公に、独特な和の世界を表出。ボリューム面の強化など、前作でのユーザーの声を見事にフィードバックした点も評価された。

投票者の声>>

爽快！ 楽しい！ カッコイイの3拍子!! Xboxパワー全開（28歳）／続編ながら長所を伸ばしたすばらしいデキ（27歳）／あの破壊がたまらない（15歳）／「ちゃんと作ってます」オーラが出てます（36歳）／とにかく楽しい。キャラもそれぞれ特徴があって思い入れがある（20歳）／Xboxでいちばん埋もれてほしくないタイトル（33歳）／自分をXboxに引き戻したゲームです（31歳・女性）

受賞のお言葉>>



本当にありがたいです。Xboxが活況には遠い状態ということもあり、その中でどういうゲームを作ったらいいのか、変なプレッシャーもあったりしました（笑）。ハードウェア的には現行機種の中でいちばん性能が高いので、当然、いま出ている他機種のタイトルに対して、すべての面で劣ってしまうことがあってはならない。限られたリソースの中でのやりくりが大変でした。当初は「前作をベースに」と始めたのですが、10ヵ月半という制作期間の中で、最終的にはプログラムを全部書き直し、前作に登場した源頼光などのモデリングも作り直しました。続編の形を取ってはいるのですが、じつは新作と同じくらいパワーがかかっているんです。それを1年で作ったのは、唯一、僕らが自慢できることかもしれないですね。また何かXboxで出しますので、楽しみにしていてください！（フロム・ソフトウェア プロデューサー 竹内将典）



優秀作品賞 第3位

Xbox Game Award

165 points

Project Gotham Racing 2



Ⓟマイクロソフト Ⓓ Bizarre Creations Ⓡ2003年11月20日発売 ¥6800円

すべての面でスキなし！ 世界最高峰のレースゲーム

映像や音響は言うに及ばず、オフラインとオンラインの遊びを等しく充実させた通称「PGR2」。プラチナパックに同梱されたことで新たなレースゲームファンも獲得したようだ。

投票者の声>>

世界一のレースゲームだと思う！（25歳）／Xboxらしさがもっとも感じられた（33歳）／オフラインも充実（30歳）／非Xboxユーザーに自信を持って勧められる1本（35歳）／最新車種で横浜を走れて最高!!（18歳）／遊びやすく、じつは初心者にやさしい（20歳）／爽快でカッコよくて自分の運転に酔いしれる（15歳）／好きな曲を聞きながら気持ちよくレースが楽しめる（27歳）

受賞のお言葉>>

このような賞をいただいたことを誇りに思います。日本の皆さんをはじめ、すべてのスタッフ、関係者に心から感謝します。私たちは日本のゲーマーの皆さんがハイクオリティーなゲームを求めることを知っていますから、この賞は本当にうれしいです。ありがとうございました！（BIZARRE CREATIONS Designer Martyn Chudley）



優秀作品賞 総合結果順位

最優秀作品賞の全得票順位は以下のとおり。同賞への投票が1票もなかったタイトルに関しては、海外作品賞以外の9部門賞の合計得票数をもとに便宜的にポイントを設定し、全タイトルの統一ポイント基準のもと、ランクづけを行った。

	作品名	points
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	856
2	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	234
3	Project Gotham Racing 2	165
4	Tom Clancy's SPLINTER CELL	93
5	ソウルキャリバーII	78
6	ファンタシースターオンライン EPISODE I&II	66
	Tom Clancy's GHOST RECON	66
8	フェイタルフレーム -零 スペシャルエディション-	64
9	ディノクライシス3	63
10	ヒットマン: サイレントアサシン	60
11	サウザンドランド	56
12	真・三國無双3	53
13	ソニック ヒーローズ	50
14	魔牙霊 -MAGATAMA-	49
15	MotoGP URT2 Online Challenge	48
16	ENTER THE MATRIX	46
17	ダイナソーハンティング ～失われた大地～	45
	The Simpsons: Hit & Run	45
19	THE HOUSE OF THE DEAD 3	44
20	CAPCOM VS.SNK 2 EO MILLIONAIRE FIGHTING 2001	43
	メックアサルト	43
22	TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	42
	Return to Castle Wolfenstein: Tides of War	42
24	テネレッツァ	40
25	戦闘妖精 雪風～妖精の舞う空～	39
26	エクスチェイサー	38
27	エグザスケルトン	37
28	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	36
29	R: RACING EVOLUTION	33
30	ミッドタウンマッドネス3	31
31	スパイダーマン	30
	マズルフラッシュ	30
33	OUTLAW VOLLEYBALL	29
34	ブルートフォース	27
35	レンタヒーローNo.1	21
36	segaGT Online	20
37	カンフーパニック	19
38	ギャラクシーエンジェル	18
39	頭脳対戦ライブ	17
40	ピストロ・きゅーぴっと2	15
41	Whacked！ ギリヤバ！ 乱闘パーティーテレビ！	14
42	OUTLAW GOLF	12
43	ブラッディロア エクストリーム	8
44	ザ・ワイルド・リングス	5
	信長麻雀	5
	C.A.T～サイバーアタックチーム～	5
47	エンジェリック・コンサート	4
	バットマン ダークトゥモロー	4
	大戦略VII	4
	サーカスドライブ	4
	INSIDE PITCH 2003	4
52	レイクマスターズ	2
	NFL FEVER 2004	2
54	Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	1
	Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray	1

グラフィック賞

Xbox Graphic Award

眩しすぎた南国の日差しと、美女!

『DOAX』以下、優秀作品賞の上位タイトルがそのまま顔を並べたグラフィック賞。Xboxユーザーがソフトに求める要素のうち、いかにグラフィックの比重が高いかを示していると言えるだろう。ユーザー（男）なら誰もが見たかった映像を最高の形で描き出した『DOAX』には賞賛の嵐！

第1位 566points DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

Ⓟ©テクモ Ⓡ2003年1月23日発売 Ⓨ7800円



受賞のお言葉>>

グラフィックは我々がいちばん大事にしているところです。じつは、『DOAX』は初めて処理落ちを許容したゲームなんですよ。グラビアシーンとか、滝が大写しになったりすると処理落ちが激しいですから。処理がきれいに回っているかどうかと、グラフィックの美しさは両方成し遂げないといけないから、その辺でかなり大らかに作ったゲームではあります。ただ、女の子たちの体の出来はすさまじいですよね。よく作ったなと思います（笑）。（テクモ Team NINJA代表　板垣伴信）

投票者の声>>

もはや芸術作品（25歳）／ボディラインが美しい！（20歳）／全ゲーム中最高の人体モデル。眺めてるだけでオーケー（28歳）／300着もの水着（21歳）／水着のデザインがグッド！（30歳）／水着から目をそらせば雄大な自然が（21歳）／何度アップ、ズームで楽しんだか（32歳）

第2位 250points O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～

Ⓟ©フロム・ソフトウェア Ⓡ2003年12月25日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>> コンセプトである"前作以上の破壊表現"に苦心しました。最初からXbox専用で作っていたんですが、正直、PS2で作れないかという話もあって検証したことがあるんです。結果的に、どう工夫しても無理だと。「O・TO・GIのような」ゲームは作れると思いますが、皆さんに評価していただいた破壊表現はXboxならではです。（フロム・ソフトウェア 竹内将典）

投票者の声>> すべてがカッコよく、淡い色調で統一された画面がとても美しい（27歳）／舞う桜、激しい滝など、見とれてしまう自然美（19歳）／よそ様にはできぬ仕事かと存じます（38歳）

第3位 199points Project Gotham Racing 2

Ⓟマイクロソフト ©Bizarre Creations Ⓡ2003年11月20日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>> 『Project Gotham Racing 2』の開発中は、とにかくハードな日々の連続でした。だから、こうして皆さんに認めていただいたことは、本当にうれしいです。グラフィック賞をいただいたことを、ファミ通Xboxと日本のXboxゲーマーの皆さんに感謝します。ありがとう！（BIZARRE CREATIONS Art Production Manager　Julie Mcgurren）

投票者の声>> 景観の細部まで美しく、本当にドライブ気分になれる（21歳）／本物と見間違えます（15歳）／運転者の挙動にも驚き（26歳）／世界一きれいなレースゲーム（18歳）

グラフィック賞 TOP 10

	作品名	points		作品名	points
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	566	6	Tom Clancy's SPLINTER CELL	82
2	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	250	7	R: RACING EVOLUTION	32
3	Project Gotham Racing 2	199	8	真・三國無双3	26
4	ソウルキャリバーII	148		MotoGP URT2 Online Challenge	26
5	ディノクライシス3	92	10	フェイタルフレーム -零 スペシャルエディション-	21

サウンド賞

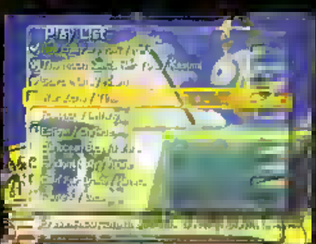
Xbox Sound Award

ゲーム内容と一体化したサウンド

上位2タイトルは奇しくも同タイプ。『DOAX』は選りすぐりの往年の名曲が、『PGR2』は膨大なインディーズナンバーがBGMとして収録されていて、本体HDD内の楽曲も使って音楽を自由にカスタマイズできる。3位の『零』は5.1chを駆使した迫真の音響演出が評価された。

第1位 408points DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

Ⓟ©テクモ Ⓡ2003年1月23日発売 Ⓨ7800円



受賞のお言葉>>

これはうれしいですね。古い名曲ばかりを集めたのでむちゃくちゃ高くてね（苦笑）。"南国系"、"聞いてて幸せになる"をコンセプトに200曲くらいの中から絞り込んで、かなり気に入った曲だけを入れました。エンディングは絶対にボブ＝マーレーにしたくて、さきに画面を作ってボブの家族に見ていただいたりもしました。彼の曲がゲームで使われるのは初なんですよ。そんな名曲群に声優の方たちの声が加われば、これはよくないわけがないですよね。（テクモ Team NINJA代表　板垣伴信）

投票者の声>>

まさに"バカンス"な選曲（31歳）／画面と音楽と声がシンクロ（27歳）／ボブ＝マーレーが聞けたから。波、カモメなど効果音もよい（35歳）／目を閉じれば夏の香り（16歳）／この作品を機に洋楽に興味を持った（19歳）／本体HDDからも音楽を選べることで飽きがこない（27歳）

第2位 189points Project Gotham Racing 2

Ⓟマイクロソフト ©Bizarre Creations Ⓡ2003年11月20日発売 Ⓨ6800円

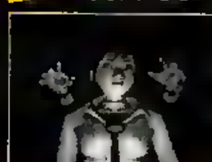


受賞のお言葉>> ありがとうございます。ゲームにとってベストなサウンドとは「通常、プレイヤーが画面のように意識しないで済むもの」と考えています。だからサウンドは、不快だったり似合ってないときでないと目立たないものなんです。本作がサウンド面でも評価されたことは、本当に名誉に思います。（BIZARRE CREATIONS　Lead Sound Designer　Nick Wiswell）

投票者の声>> 本当にクルマに乗ってる感じ。カーラジオっていいですね（17歳）／エンジン音がいい（15歳）／自前のサウンドトラックと5.1chのコラボレーションに拍手（35歳）

第3位 163points フェイタルフレーム -零 スペシャルエディション-

Ⓟ©テクモ Ⓡ2003年2月6日発売 Ⓨ7800円



受賞のお言葉>> ホラーゲームは音が命ですので、すべての音に徹底的にこだわりました。足元を流れる重い空気、不意に聞こえるかすかな物音、背後からささやく霊の声……霊を見たことのない方でも、仮想霊体験ができたのではないでしょうか？ まだプレイしたことのない方は、ぜひ一度5.1chで体験してみてください。（テクモ　ディレクター 柴田誠）

投票者の声>> こ……怖ぇぇ（17歳）／細かな物音、気配などへのこだわり（26歳）／映像の恐怖より音の恐怖のほうが何倍も上！（17歳）／日本家屋が嫌な音に満ちている（21歳）

サウンド賞 TOP 10

	作品名	points		作品名	points
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	408	6	ソウルキャリバーII	57
2	Project Gotham Racing 2	189	7	Tom Clancy's GHOST RECON	52
3	フェイタルフレーム -零 スペシャルエディション-	163	8	真・三國無双3	51
4	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	143	9	R: RACING EVOLUTION	46
5	ディノクライシス3	86	10	THE HOUSE OF THE DEAD 3	31

ストーリー&ワールドデザイン賞

Xbox Story & World Design Award

プレイヤーを巧みに誘う物語世界

ストーリー性と世界観の魅力を合わせて評価するこの賞。上位3タイトルには、幻想的な平安世界、ソリッドなSF空間、リアルな異国の紛争地と、まったく毛色の異なる3作品が並んだのは興味深い。魅力的な物語性と、それに説得力を持たせる舞台装置が人気のポイントだろうか。

第1位 219points O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～

ⓅⒹフロム・ソフトウェア Ⓡ2003年12月25日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>>

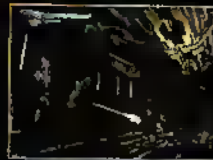
主人公を安倍晴明としたことで、より"和の世界"を強調できたのかもしれないですね。制作という点では、イベントのカットシーンが大変でした。今回は6キャラに分けるなど単純にゲーム規模が膨らみ、尺が前作の3倍以上、トータルボリュームが140分くらいになってしまって(苦笑)。本作でまだ見えないXboxの能力を引き出していこうというのもありましたし、制作期間の短さとか、やりたいことをどうやって入れ込むかなど、いろいろ苦労しました。(フロム・ソフトウェア 竹内将典)

投票者の声>>

和の世界観をうまく表現。亜序で先が見たくなる展開がよい(29歳)/ひとつひとつのセリフがキャラを際立たせている。世界観もすばらしい(20歳)/要所で各キャラのイベントがあったり、ラストの盛り上げかたがよかったと思う(33歳)/……まさか自殺とは……(26歳)

第2位 148points ディノクライシス3

ⓅⒹカプコン Ⓡ2003年6月26日発売 Ⓨ6800円

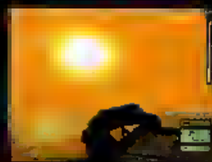


受賞のお言葉>> 本当にありがとうございます。シリーズも3作目となり、ハードもXboxということから新しい展開を考えようと、舞台を地球から宇宙に移しました。恐竜も進化した新たなクリーチャーとして登場しています。SF色を強く出した本作では、巨大な宇宙船の中でさまざまな戦いや人間模様がくり広げられています。(カプコン 第4開発カンパニー 小林裕幸)

投票者の声>> 「宇宙で恐竜」に驚かされた(19歳)/人vs人、人vs恐竜、恐竜vs恐竜がうまく描かれている(27歳)/ラストまで飽きさせない、緊迫感あふれるストーリー(15歳)

第3位 147points Tom Clancy's SPLINTER CELL

ⓅⒹユービーアイソフト Ⓡ2003年11月27日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>> ゲーム好きなトム・クランシー氏であればこそ、現実社会に起こりうる危機、ゲームシステムに合いやすい世界観を描き切ることができました。今後、氏が手掛けるゲーム作品を国内外を問わずリリースしていく予定です。これからもぜひ、トム・クランシーシリーズの応援をよろしくお願いいたします。(ユービーアイソフト代表取締役 ローゼン・レア)

投票者の声>> シリアスなストーリーに引き込まれた(18歳)/濃厚なリアルさ(21歳)/実際にグルジアで政変があり驚いた(34歳)/何度死んでもあきらめさせないから(17歳)

○ストーリー&ワールドデザイン賞 TOP 10

	作品名	points
1	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	219
2	ディノクライシス3	148
3	Tom Clancy's SPLINTER CELL	147
4	フェイタルフレーム -零 スペシャルエディション-	138
5	ENTER THE MATRIX	92
6	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	88
7	ヒットマン:サイレントアサシン	77
8	ファンタシースターオンライン EPISODE I & II	66
9	Tom Clancy's GHOST RECON	56
10	テネレッツァ	46

アイデア&演出賞

Xbox Idea & Effect Award

投票者の渋い視点が光るアイデア賞

1位の『N.U.D.E.@』は今後への期待も込めた受賞。美少女型ロボットとの対話という、夢の片鱗を見せてくれた企画の勝利か。『DOAX』は無数の遊びを"終わらないバカンス"としてまとめ上げた手腕に、『サウザンド』は地味ながら非常に中毒性の高いゲームデザインに評価が集まった。

第1位 403points N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment

Ⓐマイクロソフト ⒹRocket Studio Ⓡ2003年4月24日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>>

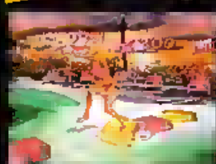
『N.U.D.E.@』がXboxゲームアワードでアイデア賞をいただいたということでたいへん喜んでおります。「現代の孤独」をどうやって作品にしようかとアタマをひねりました。ロボットとコミュニケーションしたように見える、または感じるということにだけ集中させた作品にしました。この賞を励みに、また次回作もがんばりたいと思います。(レッド・エンタテインメント会長 広井王子)

投票者の声>>

未来の世界がウチの黒テレビに……感動!(17歳)/ボイスコミュニケータを使うところがおもしろい(17歳)/P.A.S.S.との自然な?会話に○(20歳)/やはりこのタイプのゲームは独り者にはウレシイです(18歳)/理想の内容になるまで構想を練ってほしい作品(30歳)

第2位 266points DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

ⓅⒹテクモ Ⓡ2003年1月23日発売 Ⓨ7800円



受賞のお言葉>> 『DOAX』は昔からある良質なアイデアを温故知新的にまとめて、そこに最新の技術を持ち込んだゲームといえます。引き出しの開けかたがよかったのかもしれません。"捨てられるプレゼント"も、昔のゲームのような厳しさですし。その楽しさの感じかたはいっしょだけど、実現のしかたを変えているんです。(テクモ Team NINJA代表 板垣伴信)

投票者の声>> 男性の願望がそのままゲームに(32歳)/キャラの魅力と遊びがバカンスとしてよくまとまっていた(23歳)/データを移せないおかげでカジノが超怖かった(30歳)

第3位 112points サウザンドランド

ⒶⒹフロム・ソフトウェア Ⓡ2003年3月20日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>> 『サウザンドランド』をこのような賞に選んでいただきまして、ありがとうございました。Xboxでしか表現できないキャラクターの数や動き、そして「モノ作りをゲームに!」というテーマが、ご評価いただけたものと思っております。(フロム・ソフトウェア『サウザンドランド』プロデューサー 金子尋典)

投票者の声>> 自分の庭を造り、戦うという発想は珍しいと思う(16歳)/どんなフィールドを作るか夢中になれる(18歳)/かわいいAPOがあんなことやこんなことに(19歳)

○アイデア&演出賞 TOP 10

	作品名	points
1	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	403
2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	266
3	サウザンドランド	112
4	フェイタルフレーム -零 スペシャルエディション-	66
5	ヒットマン:サイレントアサシン	56
6	ダイナソーハンティング ～失われた大地～	51
7	OUTLAW VOLLEYBALL	46
	OUTLAW GOLF	46
9	Project Gotham Racing 2	41
	The Simpsons: Hit & Run	41

Live賞

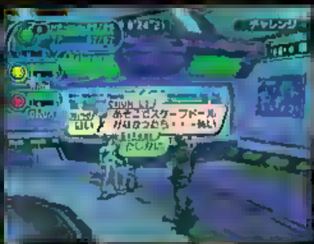
X b o x L i v e A w a r d

ボイスチャット元年の受賞作品!

Xbox Liveとの相性を評価するLive賞は『PSO』が1位！ ボイスチャット初体験にして定番化した、息の長い作品だ。『ゴーストリコン』も、Liveプレイの臨場感をうまく戦場の緊張感につなげた作品。戦場には海外プレイヤーも多く、世界の広さを体感した人も多かったようだ。

第1位 367points ファンタシースターオンライン EPISODE I & II

Ⓟマイクロソフト Ⓓセガ/ソニックチーム Ⓡ2003年1月16日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>>

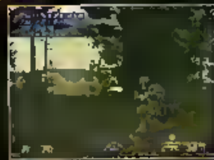
『ファンタシースターオンライン エピソードI&II』がLive賞の1位をいただいたということでスタッフ一同たいへん喜んでいます。Xbox版では、ボイスチャットに対応して冒険をしながらコミュニケーションが取れるといった新しい楽しみを提供できたことが、受賞の大きな要因かと思います。今後もXbox版『PSO』のクエスト配信も随時行っていきます。もっと多くの人にLiveの楽しみを味わっていただけるようにがんばりますので、応援よろしくお願いします！（ソニックチーム 見吉隆夫）

受賞者の声>>

他機種にはないボイスチャットが◎（32歳）／会話しながらRPGで遊ぶのが自分的に夢だったから（17歳）／雑談に使える（18歳）／いつまでも末長く遊べる（19歳）／ダウンロードコンテンツが多く飽きない（17歳）／オンラインゲームといえば、やはりこれでしょう（32歳）

第2位 163points Tom Clancy's GHOST RECON

Ⓟマイクロソフト Ⓓユービーアイソフト Ⓡ2003年9月25日発売 Ⓨ6800円

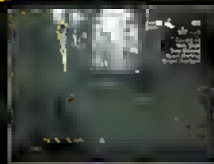


受賞のお言葉>> ご投票いただきありがとうございます！ 戦場での緊張感をたっぷり味わえる醍醐味を未体験の人は、ぜひ体験してください！ Xbox Liveで対戦すればさらに迫力あるプレイが楽しめますよ！ これからも引き続き『ゴーストリコン』、同『アイランドサンダー』、そしてXboxをよろしくお願いします！（マイクロソフト『ゴーストリコン』PM 山内史大）

受賞者の声>> 戦場を肌で感じたいときはコレ（30歳）／ボイスチャットが無線のような感じがしてよかった（20歳）／多人数の連繋と戦闘（17歳）／本当の戦友ができた!!（18歳）

第3位 143points Project Gotham Racing 2

Ⓟマイクロソフト ⒹBizarre Creations Ⓡ2003年11月20日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>>『Project Gotham Racing 2』をXbox Live賞に選んでくれて、めっちゃうれしいです。すべての読者の皆さんに感謝します。Xbox Liveで僕たちと対戦することがあるかもしれないので、オフラインで腕を磨いて、ぜひXbox Liveで会いましょう！ コースはヨコハマで！（BIZARRE CREATIONS Xbox Live programmer David Worswick）

受賞者の声>> 走りの美しさを見せ合えるのがいい（19歳）／ランキング、ゴーストダウンロードなどLiveを活かしている（28歳）／ラグが少なくよかった（12歳）／今後の基準（24歳）

Live賞 TOP 10

	作品名	points		作品名	points
1	ファンタシースターオンライン EPISODE I & II	367	6	CAPCOM VS.SNK 2 EO MILLIONAIRE FIGHTING 2001	77
2	Tom Clancy's GHOST RECON	163	7	segaGT Online	71
3	Project Gotham Racing 2	143	8	ミッドタウンマッドネス3	66
4	MotoGP URT2 Online Challenge	82	9	メックアサルト	61
	マズルフラッシュ	82	10	頭脳対戦ライブ	46

海外作品賞

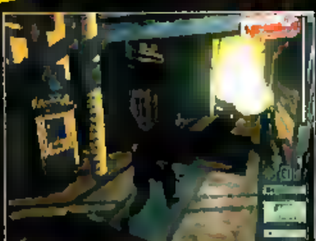
X b o x O v e r s e a s G a m e A w a r d

Xboxは良質な海外ゲームの宝庫

海外産のゲームには、さまざまな面でブレーキを踏まない、いわゆる"突き抜けた"作品が多い。偏執的な作り込みしかり、きわどい表現しかり。それに加えて近年は、国産ゲームのようなサービス精神さえも海外メーカーが学習してきている。これでは、おもしろくならないハズはない？

第1位 224points Tom Clancy's SPLINTER CELL

ⓅⒹユービーアイソフト Ⓡ2003年11月27日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>>

本作はトム・クランシー氏の監修下、リアルであればあるほど失われやすいエンターテインメント性を損なわないようにと作り出した新機軸のステルスアクションです。今回の受賞は、その開発コンセプトや新技術を生み出す努力を評価していただけたものと受け止め、栄誉に感じております。応援していただいたユーザーの皆さまに感謝します。そして、今後も期待に応えるべく、時代をリードするゲーム開発を積極的に進めてまいります。（ユービーアイソフト代表取締役 ローゼン・レア）

受賞者の声>>

グラフィックの美しさと潜入の緊張感が心地よし（28歳）／PS2版よりも移植度が高かった（15歳）／日本語フルボイスはうれしい（21歳）／ステルスアクションの多さに驚きました（17歳）／海外ゲームとは思えぬ完成度の高さ（15歳）／難しいけど、そこがまたよし！（24歳）

第2位 209points OUTLAW VOLLEYBALL

Ⓟマイクロソフト ⒹHypnotix Ⓡ2003年10月23日発売 Ⓨ4800円

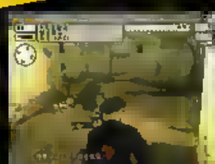


受賞のお言葉>> 皆さん、ありがとうございます。このぶっ飛んだ設定と適度なお色気が受賞のポイントでしょうか？ バレーボールはもちろん、ストレス発散の格闘タイムやアングル抜群の選手画像など、まだプレイしていない皆さんもこの機会にぜひプレイしてみてください。今後ともワールドコレクションシリーズをよろしくお願いいたします！（マイクロソフト）

受賞者の声>> はちゃめちゃでとてもいい（22歳）／生々しくボコボコな感じ（33歳）／アダルトテイストなところ（33歳）／日本のメーカーだとなかなか作れない内容（32歳）

第3位 168points ヒットマン：サイレントアサシン

Ⓟアイドス・インタラクティブ ⒹIO Interactive Ⓡ2003年7月3日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>> ホントに光栄です。とくに日本で賞をいただけるのは格別です。日本のゲームは世界でも第一線を走っているので、僕ら欧米のゲーム開発会社にとって、日本の市場は畏れ多いと同時に憧れの市場でもあるんですよ。新作の『ヒットマン：コントラクト』も今年リリースするので、楽しみに待っていてください。（IO Interactive Thor Frolich）

受賞者の声>> 自分で戦略を立てて行動できる自由さがいい（18歳）／ていねいなローカライズに満足（20歳）／古い洋画のような渋さ（30歳）／殺しを演出するという遊びかた（21歳）

海外作品賞 TOP 10

	作品名	points		作品名	points
1	Tom Clancy's SPLINTER CELL	224	6	TAO FENG	77
2	OUTLAW VOLLEYBALL	209	7	Return to Castle Wolfenstein: Tides of War	71
3	ヒットマン：サイレントアサシン	168	8	フェイタルフレーム -零 スペシャルエディション-	67
4	Project Gotham Racing 2	153	9	Tom Clancy's GHOST RECON	61
5	The Simpsons: Hit & Run	112	10	OUTLAW GOLF	56

キャラクター賞

Xbox Character Award

思い入れ炸裂のキャラクター賞!

今回は作品単位での選考となった本部門。1位の『DOAX』は，かすみ，あやね，ヒトミを3トップに，全キャラに票が集まる不動の人気ぶり。『N.U.D.E.@』のP.A.S.S.は，「次第に思い入れがわく」という意見が多かった。安倍晴明は，貴重な女性Xboxユーザーに1番人気のキャラクター。

第1位 510points DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

ⓅⒹテクモ Ⓡ2003年1月23日発売 Ⓨ7800円



受賞のお言葉>>

よかったです。昨年はネコに負けてどうしようかと思いましたからね（笑）。仮に最優秀作品賞を逃しても，キャラクター賞を逃したら『DOAX』じゃない，みたいな部分もファンとしてはありますし。キャラクターの魅力という部分は，いつも本当に大事にしています。声優の方の力も大きいですよね。本作ではとくに，開発中にボイスが入ってからゲームの印象が大きく変わりましたから。ちなみに，海外版もボイスはそのままなんですよ。（テクモ Team NINJA代表 板垣伴信）

投票者の声>>

やっぱりかすみちゃん！（25歳）／あやねの16歳の体に驚愕（17歳）／ヒトミに萌え！（32歳）／レイファンかわいい―!!（15歳）／リサ。きれいなお姉さんは好きですよ!!（26歳）／ティナにヴィーナスは小さすぎた（30歳）／初めてゲームの女性が好きになるほど魅力的（16歳）

第2位 112points N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment

Ⓟマイクロソフト ⒹRocket Studio Ⓡ2003年4月24日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>> 本作は実験期間を含めると5年近い年月を費やして制作したタイトルです。スタッフとの濃密なやり取りが可能でしたので，その中で私自身デザイナーとしてさまざまな勉強をさせていただきました。P.A.S.S.を受け入れてくださったファンの皆さま，スタッフや関係者の皆さま，本当にありがとうございました（レッド・エンタテインメント 稲田和宏）

投票者の声>> P.A.S.S.とはかなり話したな～（16歳）／最初は人形のようなのに，だんだんとかわいくなってくるから不思議（22歳）／「幸せになってほしい」のひと言（26歳）

第3位 107points O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～

ⓅⒹフロム・ソフトウェア Ⓡ2003年12月25日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>> 安倍晴明というモチーフは決まっていたのですが，陰陽師そのままというわけにもいかず，デザインに関しては試行錯誤ありました。季武も落ち着くまでに二転三転しましたね。最初は人だったんですが……（苦笑）。『O・TO・GI』はフロムのゲームには珍しく女性からの支持も多く，新鮮な驚きもありました。（フロム・ソフトウェア 竹内将典）

投票者の声>> 安倍晴明の声がステキ（24歳）／酒呑童子。月夜に浮かぶ後姿とたなびく髪（28歳）／源頼光。無口でクール（17歳）／九尾狐。雪のような白さに惹かれた（15歳）

○キャラクター賞 TOP 10

作品名	points	作品名	points
1 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	510	6 ヒットマン：サイレントアサシン	79
2 N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	112	7 サウザンドランド	77
3 O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	107	8 The Simpsons: Hit & Run	66
4 ソウルキャリバーII	102	9 ブルートフォース	51
5 ソニック ヒーローズ	82	10 テネレッツァ	42

パッケージ賞

Xbox Package Design Award

人気作品はパッケージにも秘密が!?

外側のジャケットはヒトミ，中の取扱説明書はリサ，ディスクレーベルはかすみ――『DOAX』の3種3様のデザイン構成は，もはや『DOA』シリーズの伝統芸。『N.U.D.E.@』はP.A.S.S.の神秘的な美しさが，『ディノ3』は進化した恐竜のストレートな迫力が強い印象を与えたようだ。

第1位 342points DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

ⓅⒹテクモ Ⓡ2003年1月23日発売 Ⓨ7800円



受賞のお言葉>>

『DOAX』のパッケージは，ヒトミの力が95パーセント。あとは，ケースの背の部分にも絵を入れたことです。理由は，背表紙でもほかのソフトとビジュアル的に区別をつけたいっていうのがひとつ。『DOAオンライン』と合わせたときに，きれいに並ぶようにというのもあります。3つ目は……Xboxは売り場がせまいことが多くて，棚差しされると目立たない（苦笑）。少しでも主張したかったわけです。（テクモ Team NINJA代表 板垣伴信）

投票者の声>> 空の青さがとっても爽やか（24歳）／ヒトミひとりをパッケージにしたところがミソ（35歳）／3種3様のレーベル，取扱説明書，パッケージ（24歳）／心にグッときた！（16歳）／眺めているだけで，顔が紅く染まる（30歳）／つい買ってしまった……買ってよかった！（18歳）／手に取った瞬間から南国気分に（26歳）／正直買うときは恥ずかしかったが，いまは部屋に飾ってます（14歳）

第2位 122points N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment

Ⓟマイクロソフト ⒹRocket Studio Ⓡ2003年4月24日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>> 光栄です。本作はボイスコミュニケータが付属されるということもあって特殊な箱が用意されました。特殊な印刷をしたいな―とか，やれエンボスだの何だのと目立たせる手段をいろいろ考えた末，このパッケージに決まったわけです。カッコイイものができ上がったと思います。（レッド・エンタテインメント 芦田俊太郎）

投票者の声>> シンプルで美しい（19歳）／これから目覚めるであろうP.A.S.S.の横顔に新しいゲームの未来がオーバーラップして見えた（36歳）／幸せそうな表情がいい（20歳）

第3位 112points ディノクライシス3

ⓅⒹカプコン Ⓡ2003年6月26日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>> 本当にありがとうございました。今回はT-REXタイプの進化恐竜を前面に出し，迫力のあるデザインになっています。細かい部分も見ていただければ造形のすごさを理解していただけるかと思います。このCGイラストは幅広くプロモーションに使用いたしました。（カプコン 第4開発カンパニー プロデューサー 小林裕幸）

投票者の声>> 恐竜の顔が大迫力！（11歳）／いまにも襲いかかってきそう（18歳）／とってもリアル！（18歳）／買うかどうか迷っていたが，ジャケットの勢いに押された（22歳）

○パッケージ賞 TOP 10

作品名	points	作品名	points
1 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	342	6 フェイタルフレーム 零 スペシャルエディション	71
2 N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	122	7 ヒットマン：サイレントアサシン	69
3 ディノクライシス3	112	8 勾玉 -MAGATAMA-	66
4 スパイダーマン	87	9 ソウルキャリバーII	55
5 O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	77	TAO FENG	55

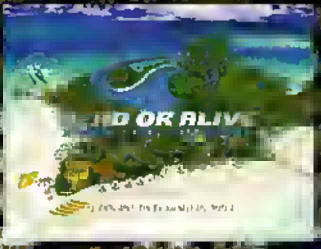
メーカー賞

Xbox Game Company Award

というわけで、もちろんテクモ!

1位のテクモは本誌なら当然? 作品自体のクオリティーはもちろんだが、とくに板垣氏率いるTeam NINJAのXboxへの気概、その貢献度に数多い支持が集まった。反面、プラットフォームホルダーのマイクロソフトが3位なのは複雑なところ。次回のゲームアワードでは、さて?

第1位 816points テクモ



受賞のお言葉>>

今年もがんばります。僕はね、そんな簡単な逆境でめげる男ではないですよ。DOA1が「Dead or Dead」とか言われながらやってたころに比べれば、Xboxは非常にいい機械です（笑）。現状は厳しいという声もありますが、弱音を吐くくらいなら自ずとやめればいいわけですから。ハードの台数で勝負? そういう側面もある。でも、そればかりじゃないよね。いまは皆さんの支援もあるし、それができる状況にあるわけですから。今年もがんばりますよ!（テクモ Team NINJA代表 板垣伴信）

投票者の声>>

「DOAX」のテクモがやっぱ1番（35歳）／「DOAX」はもちろん、「フェイタルフレーム」もとてもよかった（26歳）／「Xboxの砦は俺が守る」みたいな責任感が感じられる（29歳）／販売本数がすべてを物語っている（22歳）／ありがとうテクモ! もっとテクモを感じたい!!（18歳）

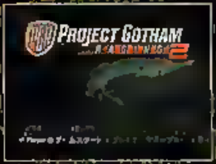
第2位 137points フロム・ソフトウェア



受賞のお言葉>> 2003年発表の「サウザンドランド」と「O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～」が2タイトルともに受賞、さらにメーカー賞までいただいてしまい大変感謝しています。5月発売の「天誅 参～回帰ノ章～」を始め、これからも皆さまに満足していただけるような作品をお届けできるようがんばります。今後のフロムにもご注目ください。（フロム・ソフトウェア）

投票者の声>> 苦しい状況の中でXboxのパワーを活かした今年1番のソフトを作った（28歳）／ぜひ今後もXboxで果敢な挑戦を!（33歳）／斬新なタイトル多し（23歳）

第3位 132points マイクロソフト



受賞のお言葉>> 「Project Gotham Racing」には立ち上げ時から関わっていましたので、今回の「PGR2」の受賞は本当にうれしいです。「魔牙霊」に続いて、現在制作中の「ファントムダスト」や「TFLO」など、Microsoft Game Studios Japanではこれからも「PGR2」のようなすばらしいゲームをXboxでお届けします。ご期待ください。（Microsoft Norman P. Cheuk）

投票者の声>> 単純におもしろいゲームが多い（15歳）／マイクロソフト作品に感謝。ワーコレ作品にも（26歳）／ワールドワイドな視点でゲームを楽しめるようになった（24歳）

メーカー賞 TOP 10

	メーカー名	points		メーカー名	points
1	テクモ	816	6	ソニックチーム	65
2	フロム・ソフトウェア	137	7	カプコン	63
3	マイクロソフト	132	8	コーエー	36
4	ナムコ	78	9	レッド・エンタテインメント	20
5	ユービーアイソフト	71	10	アクアシステム	17

読者特別賞

Xbox Reader's Award

思い入れをダイレクトに表現!

ほかの部門賞の範疇では拾いきれない美点を評価すべく設けられた特別賞。投票者の個性がもっとも反映されやすいため、票はかなり割れた。その中で1位に輝いた「DOAX」はさすがの貫禄。投票者（男）たちの「とにかく、ひとこと言いたい!」という気持ちが集まっての受賞だ。

第1位 281points DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

Ⓟ©テクモ Ⓡ2003年1月23日発売 Ⓨ7800円



受賞のお言葉>>

もっとも純粋にプレイヤーの気持ちを表してる感じがしてうれしいですね。「DOAX」は自分として初めて100点をつけられるゲームなんです。だいたい発売後はあまり自分では遊ばないんですが、「DOAX」はいつまでも遊びますから。自分がプレイヤーになれるんですよ。それは、僕らTeam NINJAのほかに、曲とか声といった"すばらしいモノ"を結集して作ったからであって、僕らがやったことはその中の一部、というところもあるかもしれないですね。（テクモ Team NINJA代表 板垣伴信）

投票者の声>>

グラビア賞（15歳）／癒されるで賞（19歳）／常夏賞（23歳）／Sexy賞（21歳）／揺れまくりで賞（28歳）／煩悩賞（30歳）／ハーレム賞（15歳）／ファンサービス賞（18歳）／すてきな衣賞（装）（17歳）／やり込み賞（16歳）／コレクター賞（27歳）／努力賞（28歳）

第2位 112points O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～

Ⓟ©フロム・ソフトウェア Ⓡ2003年12月25日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>> ありがとうございます。爽快感に関してはいちばん気をつかったところなので、「爽快賞」はうれしいですね。フロムにはメカのアクションゲームが多いのですが、それを活かして、「いままでにない感覚のアクションゲームを」というところから本作の企画は立ち上がりました。狙ったところがうまく表現できたのかな、と。（フロム・ソフトウェア 竹内将典）

投票者の声>> 和風で賞（19歳）／アクションゲーム賞（17歳）／爽快賞（15歳）／スーパーダイナミック賞（18歳）／キャンペーン賞（25歳）／他機種では無理で賞（24歳）

第3位 71points 真・三國無双3

Ⓕ©コーエー Ⓡ2003年9月4日発売 Ⓨ6800円



受賞のお言葉>> 光栄です。正直なところ、他機種からの移植ということもありますし、Xbox専用のソフトと比較されてしまうと評価も低くなってしまうのはやむをえないことだと思っていましたから。とくに「ストレス解賞（消）」と言ってもらえることがうれしいですね。どうもありがとうございます。（コーエー Xbox版「真・三國無双3」プロデューサー 友池隆明）

投票者の声>> ストレス解賞（消）（24歳）／戦闘アクション賞（11歳）／斬り過ぎで賞（19歳）／人間ドラマ賞（20歳）／渋で賞（20歳）／美形で賞（19歳）／移植賞（35歳）

読者特別賞 TOP 10

	作品名	points		作品名	points
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	281	6	THE HOUSE OF THE DEAD 3	51
2	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	112		N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	51
3	真・三國無双3	71		カンサー・パニック	51
4	ソウルキャリバーII	58	9	ヒットマン:サイレントアサシン	48
	フェイタルフレーム 零 スペシャルエディション	58		OUTLAW VOLLEYBALL	46

TOP10 圏外から 拾い上げる!

編集部が推薦したい部門賞予備軍

今回の受賞結果は、まだその作品をプレイしていないユーザーの皆さんにとってのバイヤーズガイドとしても役立つだろう。ただ、惜しくもランク外となってしまった作品の中にも、注目すべきタイトルはまだまだある。ここでは、本誌編集部の選考チームがそれぞれの評価部門から選んだ「もう1本」を紹介しておこう。ピピっときた人は、これらにも注目してみるべし。

グラフィック部門



僅差でベスト3入りを逃したものの、現時点で唯一のD4出力完全対応ソフト『ソウルキャリバーII』は、Xboxのグラフィック性能のすさまじさを見せつけた。無闇にスペクタクルな背景がゲームを盛り上げる『カンフーパニック』、肉体の痛み具合がダイレクトに伝わる『TAO FENG』は"視覚効果賞"といったところか。

サウンド部門



いまをときめく人気声優、堀江由衣と田村ゆかりのボーカル曲で音ゲーができる『エンジェリックコンサート』は、ある意味、"企画賞"もの。1980年代後半から1990年代初頭にかけての"ゲーム音楽黄金期"に郷愁を感じる人は、『魔牙霊』と『ソニックヒーローズ』の一連のBGMを聴き逃すべからず。

ストーリー&ワールドデザイン部門



ジュール=ヴェルヌのジュブナイル小説を思わせる舞台設定を説得力あり過ぎのグラフィックで再現した恐竜狩りアドベンチャー『ダイナソーハンティング』は、"隠れた名作"と言うにはあまりにも惜しいワールドデザインっぷり。ストーリーの波乱万丈さ、という点だけで言えば、[illegible]

アイデア&演出部門



台所、宇宙ステーション、逃走中のワゴン車とそれを追うパトカー……などなど、舞台設定の脈絡のなさとゲームフィールドとしての各ギミックの秀逸さがギリヤバな対戦プレイを盛り上げる『Whacked!』は、地味にいい仕事しています。"敢闘賞"には、夢の異種格闘技バトルを志し[illegible]

Live部門



『ミッドタウンマッドネス3』は、■臨世界を共有するたのしみに特化した公道ドライブゲーム。Live内イベントやコンテンツダウンロードも充実していた。Live初期にサバイバルゲーム的な楽しさを味わえる場を提供してくれた『マズルフラッシュ』は、多くのユーザーにとって忘れえ[illegible]

海外作品部門



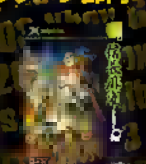
リリース当時、劇場公開中のハリウッド映画との密接な運動関係、ひと昔まえのゲームのようなビミョ〜なローカライズが無闇に海外を意識させる『ENTER THE MATRIX』が、堂々の裏部門賞。台湾のメーカーが開発した『エクスチェイサー』は、アジア圏の日本的ゲーム文化の浸透ぶり[illegible]

キャラクター部門



"Xboxオンリー"にこだわって選考すると、『ブルートフォース』のスチャラカSF4人組(笑)の存在は無視できない。マルチタイトルその他を含めれば、レースゲームなのに主人公女性およびライバルの色っぽい描写が多い『R: RACING EVOLUTION』、役者の再現度が妙に高い『Buffy the Vampire [illegible]

パッケージ部門



池上遼一キャラデザインの戦国麻雀ゲーム『信長麻雀』の勇壮なパッケージ画は、■◎企画チェック対策も万全(プロデューサー談)の優良イラスト。オーソドックスながら奇跡が起きる予感をプンプン漂わせている『The Simpsons: Hit & Run』のパッケージイラストも、部[illegible]

メーカー部門



同社初のコンシューマー・オリジナルタイトルのプラットフォームにXboxを選択したアクアプラス、決して大規模ではないにもかかわらず、2003年も『戦闘妖精 雪風』をリリースするなどXboxソフトをコンスタントに開発するアクアシステムには、"アクア功労賞"を贈呈……って、こ[illegible]

特別部門



元日に発売され、通好みな対戦格闘ゲームファンに支持されながらも、諸般の事情で発売中止になってしまった『格闘超人』には、ノミネート外ながら"編集部特別賞"を贈りたい。テレビゲームが世間に与える影響力、宗教問題の難しさを身近なレベルで意識させてくれたという意味では、[illegible]

読者特別賞 少数意見コーナー

■ DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
・ヴィーナス賞:この水着のためだけにいまも必死!(33歳)
・ボールになりたいで賞:たくさんの女の子たちに囲まれて……(30歳)
■ O・TO・GI〜百鬼討伐絵巻〜
・ふさふさ賞:九尾狐の尻尾が(30歳)
■ THE HOUSE OF THE DEAD 3
・高くついたで賞:せっかくガンコンとセットで買ったのに……(36歳)
・ストレス発散賞(19歳)
■ ソウルキャリバーII
・ゲスト賞:スポーンが◎!(21歳)
■ N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment
・未来賞(17歳)
・恥ずかしいで賞:ヌードって!!(28歳)
■ カンフーパニック
・パロディー賞(20歳)
・パニック賞:画面を見てじいちゃんがパニクってた(16歳)
■ ヒットマン: サイレントアサシン
・殺しま賞:フグで毒殺(19歳)
■ ミッドタウンマッドネス3
・まったり賞:自由にぶらぶら(26歳)
■ マズルフラッシュ
・みんな顔が濃いで賞(21歳)
■ レンタヒーローNo.1
・狙いは何なので賞(22歳)
■ Project Gotham Racing 2
・やり込み賞:ガレージ内のミニゲームがおもしろい!(17歳)
■ 頭脳対戦ライブ
・心のやすらぎ賞:ほかのゲームで疲れたら麻雀(25歳)
■ Tom Clancy's GHOST RECON
・即死で賞:これぞ実戦(17歳)
■ Tom Clancy's SPLINTER CELL
・未来予知賞(34歳)
・酸欠賞:知らず知らず息を止めてプレイしている(23歳)
■ ソニック ヒーローズ
・これからもよろしくで賞(28歳)
■ メックアサルト
・体験版で終了賞(30歳)
■ ダイナソーハンティング 〜失われた大地〜
・ラブ&ピース賞(32歳)
■ TAO FENG
・イタイで賞:エフェクトが(19歳)
■ スパイダーマン
・タイツで賞(21歳)

編集部員のお気に入りは!?

松井ムネタツ 『MotoGP』。最大16人同時にオンライン対戦ができたり、国別にセッション検索が可能だったりと、Xbox Liveの機能が充実してた。このタイトルのおかげでLiveがますます楽しくなった印象がある。発売当初はかなりやり込んだ!

加藤致樹 昨年いちばん遊んだのが『MotoGP』。バイク独特の操作感に戸惑ったが、アクセルワークを理解し、ブレーキポイントを探り、コーナーをキレイに曲がれるようになったときの達成感が格別だった。タイムアタックの楽しさを久々に感じた一本。

鈴木ノリック 『PGR2』と発売時期が重なり、陰に隠れた感の強い『R』だが、ストイックに速さを追求するなら一歩上を行く。クルマのモデリング、やり込み要素も豊富で長時間遊ぶことができた。『MotoGP』も秀逸なデキ。レースゲーならXboxだね。

えんどう 『Whacked!』は昨年の年始に遊びまくった1本。無邪気な外国人とのLiveが印象深い。『ソニックヒーローズ』は昨年の年末に遊びまくった1本。ジェットコースターアクションの連続に、自然とギャラリーが集まったソフトナンバー1。

総括>>

2003年のXbox Game Awardsは最優秀作品賞ほか数々の賞を『DOAX』が受賞した。昨年発売されたタイトルではいちばん売れており(歴代でも2位)、いまでもファミ通Xbox誌上で連載が続いていることを考えれば、この受賞は納得のいく結果だろう。

2位以下のタイトルを見ていくと、個性的なゲームが並んでいるのがわかる。『O・TO・GI』や『Project Gotham Racing2』といったXboxオリジナルタイトルはもちろん、『SPLINTER CELL』や『GHOST RECON』、『ヒットマン』といった海外タイトルが目立つのは、Xboxならではと言える。上記の海外タイトルは他機種でも展開されているが、完成度はXbox版のほうが高いという点も評価されていると思われる。

気になるのは、マイクロソフトゲームスタジオのタイトル。ベスト10内に1本しかないが、やはりファーストタイトルはたくさんランクインしてほしいところ。2004年は『Halo2』や『ファントムダスト』のほか、未発表の隠し玉(?)があるようなので、さらなる激戦になることを期待したい。

(本誌編集長 松井ムネタツ)

対談 泉水 第10回



Mr.Xboxに新編集長が聞く！今後のXboxが目指す道とは？

マイクロソフト
泉水 敬
Takashi Sensui

ファミ通Xbox
松井宗達
Munetatsu Matsui

泉水対談第10回のゲストは、ファミ通Xbox編集部初代編集長相沢の座を受け継いだ松井宗達新編集長の登場。今後のXboxがいかなる道を歩むのか？ 一蓮托生とも言える弊誌にとっては重要なテーマ。もちろん，読者にとっても気になる話だろう。Xを愛する泉水氏，松井の対談から、今後のXboxの展開を読みとっていただきたい。

「今日は対談だよね」

とは対談まえの泉水氏の談。とはいえ、やはり気になることが多い様子の新編集長。どちらかと言えばインタビューに近くなったかもしれない。今後のマイクロソフトが，Xboxに放つ矢(戦略・ソフトなど)はいかなるものなのか？ 対談から読みとってほしい。

かすみちゃんブルー以外にも限定ハードはドンドン出していきたい？

泉水　新編集長に就任，おめでとうございます。今後とも末永くよろしくお願いします。

松井　こちらこそ、よろしくお願いします。専門誌としてXboxを盛り上げられるよう，がんばっていきますよ。

泉水　前任の相沢編集長は、Xboxユーザーの兄貴みたいな存在でしたが，松井さんにも，新しいお兄さんみたいになっていただきたいです。

松井　期待に応えられるよう，これからがんばっていきますよ。

で，がんばっていくためにもマイクロソフトさんの今後のことをいろいろ伺いたいなと(笑)。最近，相継いで延期のリリースがされましたね。

泉水　ようやく『NINJA GAIDEN』が発売されましたが、そのほかのタイトルの延期が重なってしまったのは、たいへん申し訳なく思っています。とくに『トゥルーファンタジー ライブオンライン(以下TFLO)』に関しては，マイクロソフトと，私個人からもお詫びいたします。我々としては，早く発売したいとの一念でがんばってきているんですけど，それと同時にMMORPGという新しい世界に挑戦するにあたって，ゲームの質も追求したいと考えています。そこで今回の延期という判断になったわけですが，期待していたユーザーの皆さんには，本当に申し訳なく感じています。

『DOAO』に関しても，限定ハードをマイクロソフトが用意していたこともあるので、ユーザーの方にはご迷惑をかけてしまいました。とはいえきっちり発売しますので，期待して待っていてくれればと思います。

松井　かすみちゃんブルーの本体は『DOAO』の発売に合わせる，というのは変わっていないんですよね。さきに本体だけ販売することはないですか？

泉水　ソフトといっしょになります。待ってもらっている人たちのためにも，できるだけ早いタイミングで出せればと願っています。

松井　編集部では予約ができなかったんですよ。すごい勢いで予約が殺到したみたいで。ぜひとも追加で台数を増やしてほしいです。

泉水　それも検討中です。僕は個人的にピュアホワイトのほうが好きだったんですが，うちが持っているデータを見ると，かすみちゃんブルーとの好みは半々くらいに分かれていますね。

松井　こういった限定カラーは今後も続けていくんですか？

泉水　出していきたいと考えています。ユーザーのご要望がある限り対応していきますよ。最初のスケルトングレー，『パンツァードラグーン・オルタ』バージョン、ピュアホワイトといろいろやってきましたから。でもじつはこれら以外にも，Xbox Liveパーティーのときにもホワイトバージョンを出していたんですよ。1台ですけど。

松井　海外ではスケルトングリーンや本当にクリアスケルトンのクリスタルモデルもありますよね。それらも日本での発売を期待したいです。標準のXboxのブラックは、存在感がありすぎる感もあるので(笑)。明るい色なら「大きいからダメ！」とは言われないかもしれないですね。

泉水　Xboxの黒，というのはやはりイメージカラーなんですよ。黒と緑というXboxが持つイメージは大事にしていかなければ，と感じている反面，やはり大きくて黒いと存在感が出まくり

まだまだ未発表の大作が控えていると思っていいんですね！



松井宗達
Munetatsu Matsui

株式会社エンターブレイン　ファミ通Xbox編集長。PCゲーム，アーケードゲーム誌の編集に携わり，1999年ファミ通ドリームキャスト編集部に。その後ファミ通Xbox編集業務に就き，いまに至る。好きなゲームは『WCCF』(セガ) ほか，アーケードゲームがメイン。

ますから（笑）。着せ替えのような形を含めて、カラーバリエーションに関しては、今後も考えていきますよ。

夏以降のタイトルは？ E3はもちろん、国内製のタイトルに期待！

松井　今日、じつは事前にうちのBBSで、どんなことを聞いてほしいか？ というのを聞いてきたんですよ。当然、僕らも気になっていることなんですが、今後の戦略がメインでしたね。延期が相次いだせいか、ユーザーは不安感を持っているようです。
泉水　僕もふだんからいろいろなBBSを見るようにしているので、ユーザーの方の不安感は重々感じています。その不安感を払拭するために、僕らができることはハードの拡販、それをするためにもソフトの充実を図るしかないとつねに思っています。そのためにもMicrosoft Game Studioタイトル（以下MGSタイトル）はもちろん、サードパーティーにも絶えずお願いをしている、というのは以前から変わっていません。変わりようがないですね。
松井　いま、MGSタイトルとしては『クリムゾンスカイ：High Road to Revenge』や『ファントムダスト』、『ラリースポーツ・チャレンジ2』などのリリースが発表されてますが、それら以外の新規タイトルが発表されるのはいつごろになりますか？ 去年はE3で発表されたものが、のちほど日本でも明らかにされましたが。
泉水　サードパーティーさんに関しては、我々が思うタイミングで発表できないこともあるんですが、少なくともファーストパーティーのタイトルは、できるだけ早く皆さんにお伝えします。あとは、それを効果的に伝えられるような演出を考えていきたいですね。
松井　去年はE3後、日本でどれを出す、というのをカンファレンスで発表していましたが、今年もぜひそういった機会を設けてほしいです。出るか出ないか、モヤモヤしちゃって（笑）。
泉水　それはE3後、早い時期に発表したいですね。皆さんに早くお知らせできるようにしていきます。
松井　そのまえに発表済みのタイトルもありますよね。『HALO2（ヘイロー2）』は、アメリカでは今年の秋と聞いていますが、日本では？
泉水　北米版から、それほど遅れずにリリースできると思いますよ。現状の予定どおり、2004年発売予定です。北米が秋だから、余裕ないですけど（笑）、がんばります。『プロジェクト ゴッサム レーシング 2』とはゲームの中身が違うので、世界同時発売というのは、難しいんですよ。
　いま、さきほどのタイトル以外にも『Fable（フェイブル）』、『ジェイドエンパイア』なども2004年にリリース予定にしていますし、まだ発表していないタイトルもあります。いつくらいに出せる、というのがほぼ決まっているタイトルも中にはあるんですが、僕らとしてはつねになるべく早く発売したいという考えがあって、それに向かってがんばっています。実際これまでに、早めたものもありましたしね。だから、正確な発売時期を早めに言うわけにもいかなくなってしまうんですよ。発売日が決まったらすぐにユーザーの皆さんにお伝えしますし、発表からはすぐにお手元に届くと思いますよ。
松井　発表からすぐに発売されると、僕らが本誌で事前に盛り上げられなくなっちゃうので、もう少し早めに教えていただけるとありがたいですね。

主軸タイトルを幹に！ 枝葉も充実させて 幅広さを演出する

松井　今回、本誌のゲームアワードの発表をしたわけですが、対象ゲームは1年間で55本でした。今年1年も、これくらいのペースで進むのですか？
泉水　1月からの発売ペースがちょっと落ちてしまったんですけど、最終的にはそれくらい出せると思います。もちろんそれはワールドコレクション抜きで、です。我々としてはワールドコレクションは、「これで1本出した」とは考えていませんので。事業本部長の丸山が以前言っていましたが、これからはフルローカライズをして、日本のユーザーがちゃんと楽しめるゲームを用意していきます。
松井　丸山さんが以前、週刊ファミ通でおっしゃっていた、夏からは月に8本リリースしたい、という発言はまだ生きているというわけですね。
泉水　それを僕らの大命題として、つねに動いています。うちのTOPがそう宣言したわけですから、これはやらなきゃならないですよ。でも、8本ともなると、中にはワールドコレクションが入ってしまうでしょうけど。
松井　『クリムゾンスカイ』が発表されて、5月までのマイクロソフトのリリース予定は、ある程度わかったんですが、それ以降、夏から年末にかけてはどんなソフトで盛り上がっていくんでしょうか？ 『ラリースポーツ・チャレンジ2』など、気になるタイトルです。
泉水　夏以降、核となっていくのは、サードパーティーのもので言うと『スパイクアウト・エクストリーム（仮題）』や『DOAオンライン』でしょうね。その後、うちからは『HALO2』を出していきます。そうした大きな幹となるソフトを出しつつ、アメリカで実績のある大作タイトルのローカライズで枝葉を構成していきます。
　あとは最近いつくか発表しましたが、アーケードタイトルをXboxに積極的に呼び込んでいます。アーケードの移植ならXboxだよね、という印象をユーザーに与えたいですね。そういった柱をいくつも作って、幅が広くて深さもある展開をしかけていきたいです。それが年末までの目標です。
松井　E3で北米のタイトルが発表されたあとも、日本向けのタイトルが続々出てくるというわけですね！
泉水　E3では、日本のサードパーティーのタイトルも発表されると思いますよ。
松井　このあいだサミーさん、SNKプレイモアさんがXbox参入を決めましたが、これ以外のメーカーは？
泉水　サードパーティー関連は私の仕事ですから（笑）。これからもっと増やしていきますし、最近見かけなくなったメーカーも、再度タイトルを出してくれるお話をいただいています。



松井　まだまだ未発表の大作が、続々と控えていると思っていいんですね。
泉水　当たり前ですよ（笑）！ いまも言いたくてしょうがないタイトルがあるんですけど、ちょっと契約上まだ言うことができないタイトルがあるんです。もう少々お待ちください。
　さきほど言いましたソフトの質もそうですが、タイトルのバラエティー感も出したい。しかもそれを早めに出す。その3つをいつも考えています。ユーザーが求めるタイトルを提供できなくなったら、やってる意味がない。そういう覚悟で仕事に臨んでいます。
松井　期待しています。その中に『TFLO』以外のRPGがあると、もっとうれしいんですが。以前のノーマン・チャックさんとの対談のときは、制作をほのめかしてましたけど？
泉水　じつは、……作ってますよ。
松井　オンラインは『TFLO』という大きな柱があるだけに、オフラインでも楽しめるものを期待したいですね。
泉水　同じ形にはならないと思いますが、何かしらのオンライン的な要素はからんでくると思います。Xbox Liveを活かした強みを出していきたいです。
　Xbox Liveもこの春にアップグレードされますから、そのシステムを活かした、新しい遊びかたを提供できるようになりますから。
松井　去年のカンファレンスでピーター・ムーア氏が発表したXbox Liveのパワーアップがまたひとつ実現されるわけですね。
泉水　いままでクローズドだったNET環境が開かれるというのと、もっとゲームが楽しめるような機能を強化した形になると思いますよ。
松井　MGSタイトル、新たなサードパーティーの参入、Xbox Liveの充実と、今日は明るい話が聞けて、うれしかったです。僕らとしても、どんどんフォローしていくので、これからもよろしくお願いします。
泉水　もちろん！ こちらこそ、これからXbox市場を盛り上げていくので、引き続きお願いします。

（2004年3月11日収録）

質、バラエティー感、早さの3つが僕らの今後の命題です



泉水 敬
Takashi Sensui
マイクロソフト株式会社　執行役員　Xbox事業本部事業開発室室長に加え、パートナー営業部部長としてサードパーティーとの橋渡し役を務める。今後の日本のXbox戦略に欠かせないキーパーソンのひとりと言える。

対談を終えて

今回の対談では気になる発言がたくさんあった。「オフラインRPGを作っている」「しばらくXboxタイトルを出していないメーカーさんが帰ってくる」「新規参入メーカーはまだまだある」——これらの話題についてもう少し具体的に聞きたかったが、それはこれからの楽しみとしておこう。今年は日本のXbox史上、もっとも盛り上がる1年になるかもしれない。（松井宗達）

読者投稿コーナー

リーダーズボックス Rbox

先日、手を伸ばして寝そべった姿勢で道路を転がっていく人を見ました。春ですね。陽気のせいか妙にそわそわしてしまいますが、今回はポイントランキングの集計結果発表。まぁ落ち着いて、ちゃんと順番に読んでいってくださいよ。



レターコロニー

編集の人にゴマすったり、身の振りかたを考えたり。次号で自分たちがどうなるのか気が気でない3人組のコーナー。

春になると、眠くてしょうがないのよね。みんな調子どうよ（ス）

――オイラ着せ替えXbox当てたニャ！ “みうらじゅんモデル”！（宇）

――我輩も当たった～！ 同じく“みうらじゅんモデル”……（船）

●先週末はハッピー尽くし！ 『天空2』キャンペーンの当選、“着せ替えXbox”の当選、そして貴誌からの5000ポイント達成福袋と、土曜日1日だけで3カ所からXboxグッズが届き、まさに春一番Xbox Ver.でした。　京都府　アルフォンス

――その着せ替えXboxは、まさか“みうらじゅんモデル”では……（ス）

――あニャた、ついこないだも競馬で大穴当ててニャかった？（宇）

――いったいどんな開運グッズを購入されたんですか!?（船）

●引越しをしてからというもの、家電に異変が起きています。TVはキーンと音を立て画面がぶれるし、PCは調子が悪く、起動に3時間かかったことも。宇宙で生活していらっしゃる皆さんは、つねに移動してらっしゃると思いますが、家電に異常はありませんか？　広島県　Valth

――家電って不思議なことに、壊れるときは連鎖するよな（船）

――そうそう、私も電子レンジで宇吉を乾かそうとしたら……（ス）

――スーリンには一度でいいから取扱説明書を読んでほしいニャ（宇）

●友だちに「紅の海」を貸して4ヵ月。まだ返って来ません。　大阪府　EX

――どこまで進んだか聞いてみたら？ 煮詰まってるのかも知れないし（船）

――やっぱり貸した物の行方は気になるわよね～（ス）

――人のソフト借りパクしてる人たちがよく言うよニャ（宇）

●最近どこの友人の家に行ってもコーヒーを勧められます。多い日は1日に6杯飲んだことも……これは何かの陰謀ですか？　高知県 GAMES BOND

――みんなキミのことをもてなそうとしてるのよ。素直におなり（ス）

――でも6杯はキツイな。おネムできなくなっちゃいますよ（船）

●友人は、太陽を見るとあくびがでるそうです。本当にそうなんですか？
宮城県　エクボク

――おうともよ。あと、くしゃみもでるけどニャ！（宇）

――目、目が……。痛くてナニも見えなくなっちまった……（船）

――くれぐれも、船長みたいに望遠鏡ではのぞかないようにね（ス）

●犬は「お手」と言えば片足を手に乗せるというのがふつうですよね？ しかし！　家の犬は「うぉてぇ！」と言うと片足乗せて、さらにもう片足も乗せることが出来るようになりました！　宇吉はこんなことできる？
熊本県　仮面トミダー

――まぁ二足歩行できるからニャぁ、片手で逆立ちだってできるニャ（宇）

――あと、炊事と洗濯もな（船）

●スズキとダイハツどっちが軽ナンバー1か気になる……。千葉県　Gg

――我輩も気になったから、インターネットで検索してみたよ（船）

――検索ヒット数、798対507でスズキの勝ち……かニャ？（宇）

――こんなんで決めていいの？（ス）

●「アウトモデリスタ」かっこいいですねえ。ふだんゲームしない妹も嫁も、子供も、楽しんでます。ゲームは難しいですが、楽しい、かっこいいが優先されて、遊んでいる家族がいます。いままでビジュアル重視じゃなかったけど、見た目って大切なのかも。　和歌山県　ウルヴィー

――女の子はとくに、機能より見た目重視なこと多いわよね～（ス）

――我輩もアーティストゥーン化したら、女性読者増えるかなぁ（船）

●昔、アメリカのアポロ計画で軌道計算に使われていたコンピューターが、某ファミコンより劣るものだったと聞いたことがあるんです。ということはXboxが1台あれば昔より正確な軌道計算ができるってことですよね！　単純に考えるとXbox1台あれば宇宙にも行ける！　すげぇXbox!!
大阪府　MAZU

――じつは我々の乗っているこの宇宙船はXboxが……（船）

――乗ってはいるけど、ゲーム専用よ？　期待させちゃダメ！（ス）

●ぼくはXbox Liveをやったことないのですが、やってる人みんなが英語を話そうとしています。外人は日本語を話す気はないんですかね？
愛知県　aj

――昔、新宿のコンビニに入って店員さんに話しかけたら「日本語ワカラナイ」って言われたのよね（ス）

――日本にいても、日本語話す気ない人がいるくらいだからなぁ（船）

――ほかの言葉に比べて日本語は難しいらしいからニャぁ（宇）

●スーパーに置いてあるガチャポンの上のふたがあきっぱなしになっていました。そして中身をすべて取られていました。くそ、もう少し早ければ僕も……。　福岡県　えとち～

――盗んだ人もいい度胸よね。スーパーなんて人目多そうなのに（ス）

――「○○を使えば無限にハンドルが回り続けるらしい」とか、裏テク試してよく捕まったな、我輩も（船）

――見つかると情けない犯罪はやめようよニャ（宇）

●ランボーが大好きなうちのおじいちゃんは、いつも「ランボー」と「コロンボ」を間違えます。夜9時ごろに「今日はランボーがやるな」と言ってはコロンボが始まって気を落とし、「今日はコロンボがやるな」と言ってはランボーが始まり、途中でいびきをかいて寝てしまいます。
群馬県　みっともない

――大好きな「ランボー」も、けっきょく途中で寝ちゃうんだ……（船）

――もう、壁に貼っといてあげなさいよ。両者の写真を名前入りで（ス）

●高架下の広場で、毎朝早くからバッティング練習をしている熱血親子がいます。お手製の紙を丸めた球を父ちゃんが投げ、息子が打ち返す。父ちゃんひとりで球を拾っていたのはいただけませんが、ボタン連打する日々を過ごしてる僕とは大違いだナァ、と思いながら今日もしばらく眺めてしまった。　東京都　なんだかなー

――その様子だと、じつは息子が父をしごいてるんだったりして？（船）

――父ちゃん何目指してんのよ（ス）

●相沢編集長が異動されるそうですが、3人は今号でサヨナラなんてことないですよね？　大阪府　北野正幸

――どうかなぁ？　やめないでコールがくれば有利なんだが（船）

――わたしたち、これがなかったらただの宇宙のもくずよね（ス）

――望みもしない新生活を強いられるのはもうイヤだニャぁ……（宇）

――存続は読者のハガキにかかってる！　と、あおってみたりして（船）

――でも、おたよりはいままでどおり募集中だから、よろしくニャ～（宇）

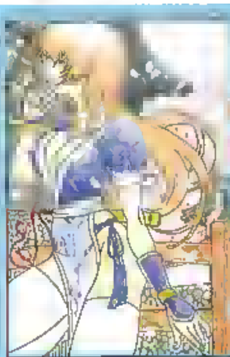
ポイントについて

●……が採用されるとポイントが加算されます。ポイントは2004年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！　【優勝：記念トロフィー＋Xbox本体orパイオニア……chヘッドホン（どちらか1台）＋お好みソフト2本】、【2位：記念楯＋お好みソフト2本】、【3位：記念楯＋お好みソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【5000ポイント達成：編集……（内容はそれぞれ異なります）】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が8000円以下のものに限らせていただ……

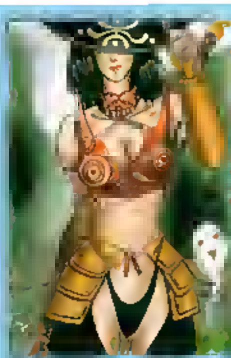
ギャラクシーイラストコンテスト

500

今回は特別に、いつもより多めに載せてみました。ナゼ？ってべつにきまぐれよ（ス）



福岡県　走る棺桶
サクラ・城・満月！　怖いくらいに幻想的な紫色の中で、何を思ってるのかしら？（ス）



東京都　三橋はつみ
誰だこのセクシーギャルは？　とよく見たら坂田公時！　あんたの妄想スゲえニャ！（宇）



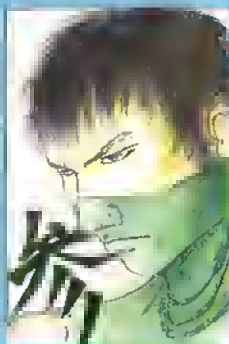
兵庫県　桂月すいか
追いつめられるクリスティー　まるで映画のワンシーンのように絵になってるよ！（船）

今月の一等星

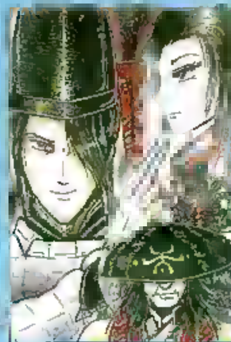
1500



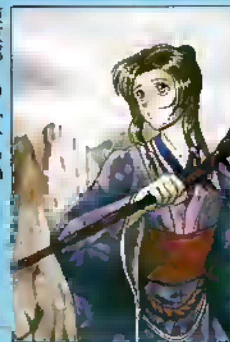
大阪府　MAZU
キャラクターが多すぎて誰を描くか迷ったとのこと。みんな魅力的なイイ顔してるし、こりゃ文句ナシに一等星だよな（船）



和歌山県　ウルヴィー
『天誅 参〜回帰ノ章〜』より力丸さん。渋い面構えにこちらも身が引き締まります（船）



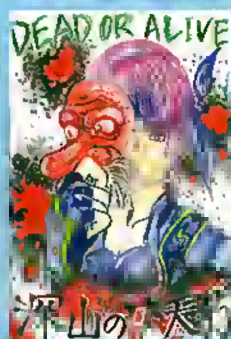
京都府　G-MEN
安倍晴明はG-MENさんの地元のヒーローだニャ。それにしても公時、不気味だニャぁ（宇）



東京都　Dr.ひろい
旅の途中？なイメージの貞光。見上げる視線の先には、何があるんでしょうね（ス）



宮城県　上野佳奈子
一瞬、ボディーペインティングかと……。バサバサマツゲがキュートなかすみちゃんよ（ス）



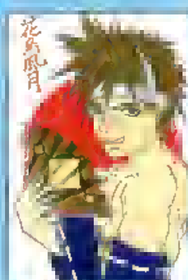
長崎県　中尾徹夫
オイラ妖術にはまってしまった？　ってなくらい、迫力あるあやねちゃんだニャ（宇）



大阪府　黒猫景玉
判りづらいと思うけど、コレ貼り絵なの。かまってもらいたそうな貞光がカワイイ！（ス）



京都府　HRS
フェラーリレッドがまぶしい！　ゲームじゃないと運転できない自分が悲しいんだが（船）



高知県　GAMES BOND
日の丸背負ってニヤリ、和風味あふれる闇慈です。頼もしげだニャ（宇）

？もしもXbox

500

今回のお題は「もしもゲームの中の施設が実際にできるとしたら何がいい？」なのよ（ス）

●『真・三國無双2』の南蛮夷平定戦の孟獲の拠点地。観光客に人気がありそう。　熊本県　仮面トミダー

孟獲は名物園長ぽいよな。象に乗ってるし（船）

●『PSO』のメディカルセンター。完全に回復してくれて、しかも安いから。　埼玉県　よっしー

——かわいい看護婦さんも受付嬢もいるしニャ（宇）

●『NINJA GAIDEN』の忍者屋敷に住みたい！　難度の高いかくれんぼもできるし。　茨城県　ささら

遊びにきた友だちがつぎつぎ行方不明に……（ス）

——さて次回からこのコーナーは、っと字数が！（船）

Rbox駆け込み宇宙センター

お悩み、グチ、マイナスのエネルギーはココにぶつけよう。相談料無料（船）

500

——今回は何となく、お怒り投稿を二本立て（ス）

●このまえ友だちが「今日遊ぼうぜ！」と言ってきたので「いいよ！」って家で楽しみに待っていたら、その友だちが何時間経っても来ないんです！　自分から遊ぼうと言ってきたのに来ないなんてどう思いますか？　大阪府　EX

——友だちも家でキミが来るの待ってたりしてな（船）

——Xbox Liveで……とかいうオチはニャいよな？（宇）

●『NINJA GAIDEN』と『DDAO』の予約に行ったら、「まだ入荷本数が決まってないので」と断られた。じゃぁ、店先においてある予約受付中の広告＆あやねのポップは何なのさ？　やってることおかしいぞ！　東京都　なんだかなー

——お店で在庫をたずねたときに「そこになければないです」ってぶっきらぼうに言われるのもむかつくよな（船）

——今回あまり相談の答えになってないわね……（ス）

よく耳をすませば

次回からこのコーナーもパワーアップ。これからも見守……ってないで、おハガキ送ってくださいね！(ス)



千葉県　M・G・R



宮城県　エクボク

今回も、たくさんおハガキが届きましたが、なかでも一番多かったのは「恋人どうしのケンカ」みたいなやつ。みんな……、ホワイトデーに何かあったのか？(船)

次号より 宇宙最強トーナメント開催!!

Xboxのゲームキャラが集まって、世紀のバトル大会を開催！　おっと、勝者が敗者になんか言ってます……というわけで、要するに、対戦格闘ゲームの勝ちゼリフのようなものを臨機応変に考えてくださいね、というコーナーです。勝者当人や敗者の各種特性を加味した小粋なひと言、調子こきまくりのビッグマウス、なぜか絵づらにハマる意味不明な絶叫[illegible]ージをお送りください。第1回目の対戦カードと勝者・敗者は右のとおり。さあ考えて！

今回の試合結果(次号のお題)



[illegible]持ち主が、何の勝負をしたらこんなファンシーおにぎり(失礼)に負けるんだ!?

ブラックホール漫画塾

けっこう、よそのコーナーに送られてきたハガキでも奪って載せたりしてました。ごめんなさいね、オホホホ(ス)



●やっぱこうでなきゃね。魚のつぶれ方がリアルだな(船)

大阪府　MAZU



●喰ったあとの食休みも特別長そうだニャ(宇)

京都府　軟弱者

Xbox開発事業団

いままで送られたアイデア、どれか実現しないかな(船)

●電源コードを抜いても、時間と日付のデータが消えないXbox希望。　大阪府　北野正幸

●音楽をハードディスクへ録音するときに、録音の完了を知らせるアラームを本体につけてほしいです。アルバム類は録音時間がそこそこ長いので、ほかのチャンネルを見ているのですが、いつもいつの間にか終わってるので「知らせてくれよ〜」って気分になります。　群馬県　みっともない

●サッカーゲームなどで、いま再びアーケードがホット！　そこでアーケードと連繋したXboxメモリーユニット活用のゲーム開発をぜひお願いします。　京都府　アルフォンス

●"週刊組み立てXbox"。毎週この雑誌を買えば、毎回付いてくるXboxの一部のパーツで本体が組み立てられる！　しかも安いから、分割払いにもなっている。本には説明書付き。毎週買ってXboxを自分で作ろう！　愛知県　aj

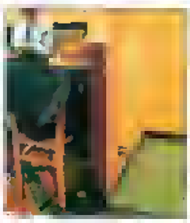
●メモリユニットで音楽を聴けるようにしてほしい。　和歌山県　ウルヴィー

●2010年に本物のドラえもん作るプロジェクトがあるくらいだから本物の「P.A.S.S.」を作ってほしい。お手ごろ価格で！　大阪府　MAZU

●公式HPのXbox TVをLive経由で見られるようにしてほしい。やっぱりTVの大きな画面で見てみたいよね。　東京都　Dr.ひろい

おもしろ写真投稿コーナー ガガーリンの目

街にひそむ怪しいオブジェ、看板、おもしろ物体を見つけたら、カメラ付き携帯で撮って即メールニャ！(宇)


神奈川県　赤シャツ

←某喫茶店にて電気泥棒を激写。うわ、いい度胸ニャ。撮るほうも撮られるほうも(宇)


東京都　ATUSI

←相沢編集長の転職先発見！　白衣もよくお似合いです。お疲れ様でし……ってあれ？(船)

編集部サテライト通信

全Xboxソフトをクリアーせよ！　ライターいじりが二年越しの挑戦！

ブレイブゲーマーへの道 BRAVE GAMER vol.12

ルール

一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ進める。
一、挑戦するゲームの順番はクジ引きで決定。
一、同時に3本までのゲームの並行プレイを許可(クリアーしたものから、つぎの一本と入れ替え)。

2/29　さっそく前回半分まで進めた「Outlaw Golf」を始めようとしたところ……ありません。何がないってプレイしてたデータがないんです……。泣きながら編集のEさんに相談したら「また最初からやればいいじゃん」のひと言。三日三晩泣きました。

3/3　ひな祭りなのでゲームを再開します。泣いていてもしょうがないので、がんばりますよ！

3/6　前回やった部分まで根性で追いつきました。相変わらずマナーのカケラもないゴルファーたち。とくにミスショットをしたストレスを、キャディーを殴ることで発散するところが。哀れキャディー……。でも、これで僕自身の実際の気持ちもスッキリするから不思議ですね。とくに、タイミングよくボタンを押していくとコンボを出せるんですが、それが決まったときは最高な気分です。

3/13　精神的に深いキズを負いながらも3コース合計で30ラウンド回り切りました。長すぎです。でも、はりきってつぎにいきます。「信長の野望 嵐世紀」……。これは正直キツイです。歴史シミュレーションは「三國志」以来ですが、なんとかなる……？

3/14　「三國志」とは思いのほか違います。でも、かなり親切なチュートリアルのおかげで楽しみかたは理解できました。この手のゲームでは、親切さがとくに身にしみますね。ということで今回は早くも終了。正直、プレイ時間も減ってました。すいません。え!?　この連載も1周年!?　そのわりに進んでないって!?　Eさんに考えがあるそうですが、次回からどうなってしまうんでしょう……。


←ゴルフのほうがアウトロー感がかなり強し！

全タイトルクリアーまで　あと116／138タイトル

Reader's review

500 発売中ゲーム読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

鉄騎大戦

クロスレビュー平均点 9.0点 / 読者レビュー平均点 9.5点

前作はパイロットになるゲーム、今作は兵士になるゲームだ。個人の腕よりも仲間たちとの連繋が重要視されており、戦闘まえのブリーフィングが勝敗を左右するといっても過言ではない。作戦を立て、それを速やかに実行できたときは何ともいえない快感が。漢ならいますぐ買うべし！

北海道　デールデール　プレイ時間……30時間

機体の操縦法から戦法、戦場での限定された会話など、プレイヤー自身のスキルを磨きながら戦っていく感覚が楽しい。個人の戦績が全体の勢力争いにつながる2ヵ月間のキャンペーンなど、オンライン専用の遊びも新鮮！　通信環境の相性によって起こる動作ラグは、何とか許容範囲。

東京都　ネコサン　プレイ時間……20時間

ブレイクダウン

クロスレビュー平均点 9.0点 / 読者レビュー平均点 8.3点

戦闘・探索・イベントなど、終始一貫した主観視点での展開は、謎の多いストーリーも含め、未体験のおもしろさと興奮が味わえる。親切なチュートリアルもあり、序盤から中盤までは詰まることもなくサクサク進むが、一対多数の戦闘や一発死のワナが連続する終盤の難度は正直キツイ。

福島県　影山浩　プレイ時間……10時間

いままでのFPSにはないアクション要素がとても新鮮。主観視点ならではのリアリティーがとても高く、すばらしい。ただ、格闘でないと倒せない敵が出るあたりから難度が上がり、FPS初心者はキツイかも。いままでにないFPSを体験してみたい人におすすめです。全体的に難度は高め。

高知県　GAMES BOND　プレイ時間……18時間

アンリアル チャンピオンシップ Unreal Championship

クロスレビュー平均点 8.0点 / 読者レビュー平均点 7.5点

ゲームの展開がスピーディーで、気づくと決着がついている感じ。戦略性はそれほど高くなく、息を潜めて戦うというよりは、パーティーゲームのようにみんなでワイワイできるような仕上がり。くり返しに飽きが来ない人にはいいけど、リアルなサバイバルを求める人にはちょっと微妙かも。

東京都　ワッキー　プレイ時間……11時間

ぶらすぶらむ2

クロスレビュー平均点 6.0点 / 読者レビュー平均点 7.0点

キャラクターのかわいさとは裏腹にルールがかなり複雑で、それが最初の大きな壁になっています。しかし、ルールが理解できるとそのゲーム性の高さが病みつきになります。天秤という制約はありますが、もう少しモードを増やして幅のある遊びがあったら、と惜しい作品です。

大阪府　サファイア　プレイ時間……10時間

天空-Tenku-2

クロスレビュー平均点 7.3点 / 読者レビュー平均点 9.0点

リアル指向で難度高めですが、チュートリアルが親切にできており、初心者も安心のデキです。ノリのいいBGMが爽快感を高めてくれるし、グラフィックも申しぶんないくらい美しい！　雪山を疾走する快感を体験したことのない人は、ぜひこのゲームで味わってみてほしいです。

高知県　GAMES BOND　プレイ時間……19時間

トリックがキマって、高々と人並みはずれた大ジャンプをしたときの爽快感がたまらない！　ゲーム自体の難度が高く何度も挫折はあるものの、そのぶんできたときの感動はやみつきになります。Xboxならではの壮大かつ美麗なグラフィックも◎。気分転換にもってこいの1本です！

東京都　ワッキー　プレイ時間……12時間

ローグオプス

クロスレビュー平均点 7.?点 / 読者レビュー平均点 8.0点

独特の雰囲気がばっちり出ているシナリオ展開と、簡単な操作でミッションをこなしていくゲーム内容はよいです。これまでにあったようでなかった殺人エフェクトや使用できるメカなど、ステルスアクションのおもしろさを十分に堪能できました。日本語字幕もよいです。

大阪府　サファイア　プレイ時間……16時間

ソニック ヒーローズ

クロスレビュー平均点 8.3点 / 読者レビュー平均点 8.0点

3人のキャラによるチームアクションは、戦略性があって最高におもしろい。プレイ中にキャラたちがおしゃべりするのもカワイイ。レッスンモードが親切で、操作方法をバッチリ教えてくれて○。ステージが1本道じゃなく、一度クリアーしても何度も遊べるのでやり込みがいがある。

大阪府　北野正幸　プレイ時間……20時間

オ・ト・ギ O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～

クロスレビュー平均点 8.3点 / 読者レビュー平均点 8.9点

グラフィックはもちろん動きもカッコよく、破壊や空を舞う気持ちよさは最高！　各ステージにかかる時間が短めなので中だるみがなく、テンポよく進められる。とにかくボリューム満点で、いろんな楽しみかたを見つけられる自由度の高さもある。九尾狐の美しさは一見の価値あり。

東京都　三澤はつみ　プレイ時間……23時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従い、プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・名前(P.N)
③プレイ時間
④レビュー文章
　(21文字×6行)
⑤総合評価(1～10点)

はちみつガーデン

かよこ

その25.みちおちゃんの進路相談
-NINJA GAIDEN編-



www.coconuts-island.com

川柳流星群 500

ゲームに感じること、ツッコミたいこと、なんでも5･7･5にすればスマートに伝わる……かもよ（船）

デリックの　バク転真似て　腰ひねる
福岡県　えとち～
評●頭から床に激突しなくてよかったニャ（宇）

クリアーした　しかしそれは　夢の中
熊本県　仮面トミダー
評●「夢みたいだ～」って寝言が聞こえそう（ス）

読者投稿コーナー リーダーズボックス Rbox

ポイントランキング'03 最終結果発表！

おめでとう！ 上位3名はこの方たち！

1 MAZU 大阪府 19600 point
賞品：優勝トロフィー＋パイオニア5.1chヘッドホン＋Xboxソフト2本

2 走る棺桶 福岡県 15900 point
賞品：準優勝楯＋Xboxソフト2本

3 みっともない 群馬県 13200 point
賞品：記念楯＋Xboxソフト1本

順位	P.N	都道府県	ポイント	順位	P.N	都道府県	ポイント
4	Dr.ひろい	東京都	12100	28	aj	愛知県	4900
5	元気娘	神奈川県	10900	29	NAO	宮崎県	4600
6	雪泣手	茨城県	10600	30	HaKaSe	福岡県	4500
	GAMES BOND	高知県	10600	31	ウルヴィー	和歌山県	4200
8	米騒動	岐阜県	10100	32	央倫	山口県	4000
9	よっしー	埼玉県	10000		サファイア	大阪府	4000
10	なんだかなー	東京都	9900	34	Re:Play	兵庫県	3700
11	Valth	広島県	8000	35	ロック	滋賀県	3500
12	桂月すいか	兵庫県	7800	36	イムフィカ	岡山県	3100
13	デールテール	北海道	7200	37	KAZU	東京都	3000
14	G.N.A	福岡県	6900		NGM	岐阜県	3000
15	TRICK	福岡県	6700		なっけ	愛知県	3000
16	バルブヘッド	埼玉県	6500	40	頭文字X	福島県	2800
	アルフォンス	京都府	6500		みーたん	神奈川県	2800
	エクボク	宮城県	6500	42	オースティン	北海道	2500
19	T･O	大阪府	6400		たなっち	東京都	2500
20	仮面トミダー	熊本県	6100		やおま	愛知県	2500
21	サンキュー肉	神奈川県	6000	45	G･MEN	京都府	2400
22	三橋はつみ	東京都	5900		EX	大阪府	2400
23	ワッキー	東京都	5800	47	FAO2	熊本県	2000
24	えとち～	福岡県	5600		FreeStyle	福岡県	2000
25	冷めたピザ	東京都	5500		我王	東京都	2000
26	CIPHER	京都府	5000		ま～ほ～	京都府	2000
	北野正幸	大阪府	5000		モケスプリング	広島県	2000

たくさんの投稿ありがとう！

チャンピオンMAZUさん、喜びの声 (文・スーリン)



MAZU氏自画像

皆さん1年間お疲れさま！　そしてありがとう！　今年度のランキング1位はMAZUさんに決定！　さっそくメールで感想を聞いてみたよ！

――いまのご気分は？

――前年度のポイントランキングは集計時2位で悔しかったので、気合い入れて1年投稿したかいがありました。 正直ホッとしてます。

――自信とかありました？

――自信は皆無でした。ただ今年は負けてたまるかー！ という気持ちだったので気合は入ってました！

――1年間、その気合いを保ったとはすごい。投稿歴はどれくらい？

――確か「ファミ通DC」が最初なので、3～4年くらいだと思います。

――投稿で人生変わりました？

――変わったと思います。本当はプロとして描きたいけど、まだそのレベルに達していないので、修行と思って投稿していたところもありますから。自分の絵が雑誌に載っているということは、とてもありがたかったです。

――なるほど謙虚なのね～。ではこだわってる画材なんてあります？

――何でもいいんですけど、メインに使うのはターナーのアクリルガッシュです。CGはソフト持ってませんから、フリーソフトで描いてます。

――道具より気持ちが大事よね。じゃあ、ライバルはズバリ？

――格好つけるようですが、ライバルは自分自身。ほかの方をライバル視するほど心に余裕がなかったです。

――来年度への意気込みを！

――文句なしに12回連続1等星が取れるようなイラストを投稿できるよう、腕を上げたいです。

――では最後に、あなたにとって投稿とは？ (TVチャ●ピオン風に)

――高みに辿りつくための鍛錬!!

……と、とてもマジメな印象を受けるMAZUさん。夢が叶うといいわよね。来年度も期待してます！(ス)


MAZU氏から今年度の締めくくりにと、こんなカワイらしいイラストが届いてたのニャ。ほんわかだニャ～(宇)

賞品について

上位3名の方、また10000ポイントを達成された方は、ご希望の「お好きなソフト」を、4月末までに編集部「Rbox賞品ソフト」係までお知らせください。過去、投稿の隅などに書いて送られた方も、お手数ですが再度お知らせください。なおソフトは規定により、「3月末時点で購入可能で、定価が8000円以下の日本版Xboxソフト」と限らせていただきます。賞品は、ご希望を確認してからお届けするまでに1ヵ月ほどかかる場合もありますのでご了承ください。

■投稿募集コーナーのお知らせ！■

〈ほぼ従来どおりのコーナー〉

■**ギャラクシーイラストコンテスト**　投稿の華、Xbox関連ならなんでも可。

■**川柳流星塾**　Xboxへの、つのる思いを五・七・五で！　ルール無用。

■**レターコロニー**　これまで「駆け込み宇宙センター」コーナーで募集していた悩み相談ネタもまとめて受け付けます。

■**ガガーリンの目**　フリーネタと並行して、テーマネタも募集します。次号のテーマは*「ダジャレ・ゴロ合わせ系ネーミングのお店の看板」*です。

〈次号より新設のコーナー〉

■**Xboxユーザーズサテライト**　編集部が提示するテーマに関する意見をお寄せください。書式は問いません（長文は編集部で調整する可能性あり）。第1回目のテーマは、*「Xbox本体の大きさ、慣れた？　まだ持て余してる？」*です。

■**人類からのメッセージ漫画**　4コママンガのオチのコマ(4コマ目)だけを募集するという、人類史上画期的なマンガ投稿コーナーです。どんな手法・ノリを用いてもかまわないので、「オチた」と思わせる珠玉のコマを送ってください。タテヨコ比は、ハガキ横サイズを基本で。

■**Xbox Liveウソ更新・DL情報**　こんな本体ダッシュボード更新があったらうれしい、あのゲームにこんなダウンロードコンテンツがあったらイヤだ、など、Xboxライフが楽しく(おかしく)なりそうな更新・ダウンロード情報ネタを募集。

■**宇宙最強トーナメント**　Xboxゲームのキャラどうしが壮絶なバトル!!　勝者は敗者に何と言ったか？　詳しくは、今号の「よく耳をすませば」コーナー内にて。

● 投稿のきまり！ ●

①はがきか同サイズの厚紙に必ずペンで書いてください。
②各投稿の裏には、住所・氏名(ペンネーム)・年齢・電話番号を記入してください。メール投稿の場合も忘れずに！
③各あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。
④封書でのまとめ投稿も可能です。その際は各はがき(厚紙)に必ず、②と③の項目を記入してください。
⑤メールでイラストを送る際は以下の規定を守ってください。
・ファイル容量は1M以内(圧縮はZIPかStuffit形式で)
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG(その場合は低圧縮で)。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

はがき、封書での投稿

〒154-8528
(株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

はがき、封書での投稿

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は4月10日(土)必着です

船長のひと言　何度もMAZUさんと接戦をくり広げた走る棺桶さんは文字ネタとイラストどっちもイケルのが強み？　そして、毎回一風変わったネタで笑わせてくれたみっともないさん、前年度の優勝者で、今年も立派に上位に食い込んだDr.ひろいさん、毎回良質な読者レビューを送ってくれた元気娘さんに、いつも大量にいい投稿をくれて選ぶのに困った雪泣手さん、レタコロにいつもナイスなおたよりをくれた文字ネタの雄、米騒動さんとよっしーさん。全員書ききれないのが残念だけど、皆さんこれからもよろしくね。

大島流 極上ゲームレシピ

Naoto Ohshima GAMERECIPE

ゲーム業界のシェフが創作のヒントをこっそり紹介！

文・イラスト
大島直人
(株)アートゥーン 取締役/ディレクター
『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』ディレクター

忙しい中、南の島へ行ってきた。刺すような日差しにクラクラしながらも、気分は最高！ しかし、帰るとやっぱり、日本は寒くて、仕事は忙しい。すべては夢だったのかも……。

その21 ゲーム制作の職種

もう、来年卒業予定の人たちの就職活動が始まっているらしい。そんな人たちのために少しでも参考になればと、ゲーム制作のさまざま職種について、簡単にだが書いてみようと思う。

■**プログラマー**：ゲーム制作のカナメ的な職種。操作性や、爽快感に優れたゲームがあった場合、そのプログラマーが優秀だといってよい。プログラム技術だけでなく、ゲームセンスも重要になる。

■**デザイナー**：ビジュアル担当。ゲーム性をビジュアルで伝達し、世界観やキャラクターを魅力的に制作。ビジュアルインパクトがウリのゲームは、デザイナーが優秀な可能性大。

■**プランナー**：ズバリ、ゲーム性を担当。企画書、仕様書を制作し、シナリオや制作進行も行う場合もある。会社によっては、プランナーは新卒では取らず、プログラマー経験か、デザイナー経験を経た者がプランナーとなる。そのような会社の場合、メインのプランナーがディレクター的な役割を果たすことになる。

■**ディレクター**：基本は現場監督。なかには原案書から制作し、完成形を自分の中に持ちつつ、皆を導く人も。何らかのゲーム制作の経験を経てディレクターに。

■**プロデューサー**：ゲーム業界でのプロデューサーとは、業界経験を持ち、ゲームの目利きができ、商品としての価値を高める人。しかし、なかにはマネージャーやプロダクトマネージャーよりな仕事を行っている場合もある。一般的にはディレクター同様、新卒を採用するという職種ではない。

■**サウンドクリエーター**：説明するまでもなく、ゲームのサウンドすべて担当。

大手になるとさらに職種は増えていくが、どんな職種でもゲーム制作は情熱が大切です。がんばってください！



大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。76ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox N24

Par Gregoire Hellot

フランス発 Xbox事情



GREG (Gregoire Hellot)

エロゲーでなく現実で片思いの辛さを味わった29歳のフランス人。「甘えん坊で悪かったな！」って気分。人の首落としてみたいなー。

TITLE バックショー問題

出た！ 出たああ！ 待ちに待った『NINJA GAIDEN』がやっと出た！ 日本よりひと足おさきにアメリカで出ると、インターネットで超話題に。レビューが皆、十点満点で10とか9.5とかのとても高いレーティングを当てたんだ。英語がわかるヨーロッパ人は皆わくわくして、4月発売予定の北米版に期待してる。が、失望の影がなぜか現れた。『NINJA GAIDEN』といえば、大人向けのハードボイルドアクションゲーム。難度高いし、暴力たっぷりあるし、セクシーな女性も登場してるしー。そして、気持ちよく敵の首を切り飛ばし、ステージの壁を血の色に染めることができる。昨年の9月、ヨーロッパ最大のXboxイベントに板垣さんの通訳として参加しました。そのときはヨーロッパのゲーマーにちょっとα版の『NINJA GAIDEN』を触らせると、誰もがこの大人っぽさに喜んだもの。ドイツ人以外ね。

いま、ヨーロッパのXboxユーザーがもっとも悩んでいるのはドイツの人たち。あとで詳しく説明するけど、まず、なぜ嫌われたのか？ 厳しいドイツの法律のせいで、ヨーロッパ版の『NINJA GAIDEN』が変えられるかもしれないから。これを書いている現時点でははっきりわからないんですが、血が緑になる可能性もあるし、完全に消えちゃう場合もあるかも。首も飛ばず……。昔からドイツはゲームに対してすごく厳しいのです。ドイツ産のエロいビデオがいちばんグロいのに。ファミコン時代から、人間っぽいモノの死を描くことが禁じられてきました。こっちでは有名な話だけど、スーパーファミコン用『魂斗羅』のヨーロッパ版は主人公たちのキャラが人間からロボットに変えられて、タイトルがわけわからない『プロボテクター』になっちゃった(たぶん"ロボット"と"プロテクター"のミックス)。ドイツでは『バイオハザード』シリーズも一時販売禁止になっちゃって、高価なネットオークションで宝物のようにバカ売れだった。日本のゲーム会社にとって、ヨーロッパ版を作るのは生き地獄。テレビの表示設定が違うせいでゲームのスペースをソフトでコンバートしなきゃならないし、テキストも5ヵ国語にしないといけない。しかも、スペイン語は日本より短く収まるけど、ドイツ語の場合は日本語の3割増しぐらいの量になるから、文章が表示されているウィンドゥを書き直さなきゃいけないときもあって、時間と金と精神力がかかるわけ。いままでその面でがんばってきたマイクロソフトも、さすがに暴力だけは諦めるしかないかも。日本と違って、あるゲームが未成人販売禁止になるとゲーム機の評判が落ちるんです。1位のソニーにとって『GTA』などは逆に話題になるけど、がんばってキューブを完全に忘れさせるつもりのXboxでは、ちょっと。悪い意味でドイツで話題になるんだったら、まずいかも。ヨーロッパっていろんな国の集まりだけど、どんどん一様化してるので、国別のバージョンを作るのが面倒な日本の開発者にとってもラクなのかも。首が飛びますように。



↑アクションが気持ちいい『NINJA GAIDEN』。シュっと飛んでシュっと斬るとシュっと鮮血！

COLUMN

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場　章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：09　ゲームにハマる

「うちの子供はゲームばっかりやっていてぜんぜん勉強しない」というのは、どこの親にも共通する嘆きだ。最近のCESAの調査では、子供がテレビゲームで遊ぶ時間が減ったという結果が出ているが、依然としてテレビゲームは子供の遊びのナンバー1である。

ゲームに夢中になるのは何も子供だけではない。今年の3月6日、中国では一人前のおとなである31歳の青年が、インターネットカフェでオンラインゲームを遊び続けたあげく死亡するという事件が起きた。遊んでいたのは韓国製の『伝奇』（韓国名はThe Legend of Mir）というゲームで、青年は毎日のように10時間以上もこのゲームで遊び続けていたという。これは文字どおりの中毒だ。

ゲームに夢中になることを僕たちは「ハマる」というけれど、ゲームに限らず、人がハマってしまうものはたくさんある。そして、ゲームに限ってみても、日本の古代の歴史書である『日本書紀』には、689年に双六禁止令が出されたという記事が載っているぐらいで、人は太古の昔からゲームにハマりやすかったことがわかる。いや、ゲームが人をハメやすかったといったほうがいいかも知れない。

それでは、ゲームに「ハマる」のとゲーム中毒とは同じかというとそうではない。

「ハマる」というのは、あくまでも相対的な基準だ。たとえば、1日30分しかゲームをしない人と3時間する人とを比べると、3時間する人のほうがハマっている。3時間する人よりも5時間する人のほうがもっとハマっているといえる。

それに対して、中毒には明確な基準があり、明らかに病気だ。ゲーム中毒は「ゲーム依存症」とも呼ぶべき精神的な病なのだ。病気である依存症には、専門家による治療が必要である。もちろん、依存症はゲームだけに現れるわけではない。麻薬（クスリ）、ギャンブル、アルコール、タバコなどの依存症がよく知られている。依存症は「ハマる」現象の延長上に発症するように思われるが、じつはそうではない。相対的にどんなにハマっていても、自制心が働く限り依存症にはならない。自制心がきかなくなったとき、言い換えれば衝動性が暴発したとき依存症を発症する。ゲームにハマっている人とゲームに依存している人とのあいだには、自制心があるかないかという決定的な違いが存在している。

あなたが、まだ自分の意思でゲームの終了ボタンを押すことができるならば、「ゲーム依存症」の心配はない。



課外授業

東京大学では、世界に通用するゲームやアニメなどのデジタルコンテンツのプロデューサーを育成する「コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム」を今秋から開始する。講師には東大の教員のほかに、ゲームディレクターの鈴木裕氏（株式会社デジタルレックス）、現在公開中の劇場アニメ『イノセンス』の押井守監督、7月公開予定の『スチームボーイ』の大友克洋監督、そしてスタジオジブリのプロデューサー鈴木敏夫氏らが登場する。入試要項は6月発表予定。

Illustration:YUZURIHA Satoshi

旬の声優さんをリレー形式で綴る

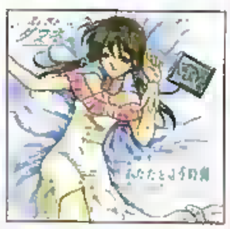
Angel Voice エンジェルボイス

Vol.18　中原麻衣

声優になることだけを目標に……

PROFILE
なかはら・まい

Xbox関連では、『青い涙』のジンユリ役が決定している中原さんだが、歌手としても活躍中。最新のお仕事が、アニメ『光と水のダフネ』のエンディングテーマ"あなたと言う時間"。中原さんは"左胸のポケット"と"七色の言葉"の2曲を担当している。ランティスより1200円（税別）で発売中だ。





小学生のころからアニメが好きで、とにかく声優になりたくてたまらなかったんです。声優になるということ以外、人生の選択肢はありえませんでした（笑）。とにかく少しでも早く声優になりたくて、中学校を卒業したらすぐに専門学校に行くつもりだったくらいでした。もちろん、両親や先生は大反対。そんなとき、ある声優さんがラジオ番組で「声優を目指すのに遅すぎるということはない」と話していたのを聴いて、「ああ、高校を出てから声優の勉強をしてもいいのか」って思った記憶があります（笑）。高校卒業後に上京して、就職をして仕事をしながら、週1回養成所にかよい始めました。

初めてのアフレコはゲーム『機甲兵団J-PHOENIX』のサリア・バートン役です。ゲームの収録は単独が多いのですが、いきなりゲームのアフレコだったので、すごいドキドキしました（笑）。

いまはラジオのパーソナリティーも務めているのですが、すごく楽しいです。私自身、しゃべりはまったくもって下手なのですが（笑）、いかに相手との呼吸を合わせるかということが、パーソナリティーには大切だということを実感しています。自分だけを主張するのではなく、相手のよいところを活かしてあげる。いまはボケ役の人に対するツッコミどころを見極めるのがとても楽しいですね。

ゲームはめちゃくちゃ好きで、ひととおりのハードは持っていますよ。もちろんXboxも！　ファンの方からいただいんですよ。『DEAD OR ALIVE 3』を遊んだのですが、私にはちょっと難しかったかも（笑）。いまのお気に入りは、声優友だちの新谷良子ちゃんから借りたPS2版『スペースチャンネル5』。気軽にできるので、ちょっとした時間を見つけてはプレイしています。

声優の魅力は、いろんなことができることですね。ありえない世界に行けたり、いろんな人も関わることもできる。どんどんいろんなことに関わって、演技の幅を広げていきたいと思っています。

●「大好きな『テイルズ』シリーズに出演してみたい！」という中原さんの情報はこちらで⇒http://www.nf-imenterprise.com/

編集長日記
THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF
～ある日、ふと。～
●●● Vol.1 ●●●

今月から新編集長の日記コラムがスタート。そのとき感じた、Xboxにまつわるいろんな話を綴っていくぞ。

私こと松井ムネタツは，今月号から編集長してファミ通Xboxをまとめることになった。先月号までの相沢前編集長が敷いてくれたレールに乗りつつ，自分なりの列車を走らせていければと思っているので，これからもぜひ応援よろしく。

さて，編集長になるとともに当コーナーも引き継いだわけだが，どういうことを書こうか，ず～～っと悩んでいた。そんなに悩むこともないと思うのだが，編集長としての原稿はやっぱり緊張の度合が違うというか。悩みすぎて締切オーバーしそうなので，編集長に就任することが決まってから現在にいたるまでに感じてきたことを書いてみたいと思う。

正直に言えば，"Xbox"というハードに対して，これっぽっちも心配はなかったといえばウソになるだろう。そういう意味でも，どこまでやっていけるか，自分の力でどうしていけばいいのか，少なからず不安もあった。しかし，そんな不安はすぐに吹き飛んでしまった。

「なんだ，Xboxってまだまだイケるじゃん！ というか，ヤバいくらい爆進するんじゃないの?」

どうしてそう感じたのか，1回目はそのあたりのことを書いてみたいと思う。

日本市場において，「Xboxは大成功ですよ！」なんて言える状況ではないことは確か。だからといって，「失敗だ」と言い切るにはまだ早い。GCだけでなくPS2までも追い抜いて大逆転！なんていう展開は夢物語だとしても，ネガティブスパイラルを脱出し，より健全なプラットフォームになるような予感がしている。そんな願望をつねに持っているからそう感じるのかもしれないが，日を追うごとに確信へと近づいているのである。

話は半年ほどまえに戻る。相沢前編集長から「編集長にならない？」という話があり，とりあえず段階として副編集長に就任することになった。そういう立場になると，それなりにいろんなメーカーさんと会うことになる。もちろん，Xboxタイトルを発売しているメーカーが中心となるが，そうでないところの方ともいろんな話をさせてもらったりする。

たとえば2004年1月上旬，エンターブレインの新年謝恩パーティーがあり，そこにはたくさんにゲームメーカーさんがきてくれた。ひたすら名刺を配っていた印象しか残っていないのだが，名刺交換のたびに「今年はXboxタイトルの発売予定はあります？」なんて聞いてみた。「いやー，ははは！ まあ，今度遊びに来てくださいよ」とテキトーにごまかされたり，「ありませんね。まったくありません」とハッキリ言われるとこともあった。

そういえば会場で高校時代の友人にバッタリ会った。いつのまにか某開発スタジオの取締役になっていてちょっとビックリしたのだが，せっかくだからXboxについても聞いてみた。

「Xboxタイトルはまだ作っていないよね？ 何か作ってよ！」

「やらないんじゃないかなあ。儲かりそうにないもん。（ボクの名刺を見ながら）ああ，いまはファミ通Xboxなんだ？ 以前はドリームキャストだったんだよね？ どうしていつもそういうハードの雑誌をやるの？」

「余計なお世話だッ！」

そのあとも、めげずにいろいろと聞いて回った。すると、思いのほか好感触なメーカーが多かったのだ。

「今年？ そーですねえ、いまのところ2本予定してますよ」

「いままで1本も出していませんが，今年はありますよ」

まだほかにもある。インタビューや対談，打合せなどがあれば，編集部員となるべく同席するようにしている。さりげなく，そしてしつこく今後のXboxタイトルについて聞いているのだが，そこでも好感触だったりするのだ。

「いま発表しているタイトル以外でも，あと3本くらいありますね」

「アレを発売しちゃうとしばらくないんですが，じつは準備中なのが2本あるんですよ。発表タイミングは……」

「E3で発表するタイトルありますよ。日本でも出すつもりです」

さらには，今月号の「泉水対談」で泉水氏が明かしているように，しばらくXboxタイトルを出していなかったメーカーが，ひさびさに新作準備をしているという。ビックリするくらい，こういう話を行く先々で聞いているような気がする。

マイクロソフト自身はどうなのか？ 具体的にはっきりと知っているわけではないし，知っていたとしても書くわけにはいかないので細かいことはアレだが，タイトル数も中身もビックリするぐらいのものは十分用意されていそうな雰囲気だ。海外からのローカライズだけではなく，日本向けのゲーム開発も積極的に動いていると聞く。マイクロソフトは決して立ち止まっているわけではないし，すでに次世代のことしか考えていないというわけではない。現行のXbox向けタイトルもまだまだたくさん控えているのだ。

日本のXboxは，「ハードが売れていないからソフトは出さない」「ソフトがないからハードが売れない」「大作が相次ぐ発売延期」……という何ともネガティブなスパイラルに陥っている。

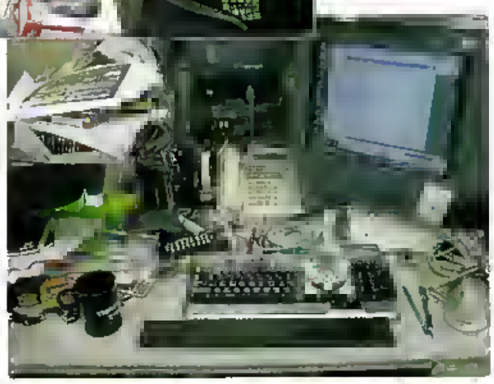
ただ，これからはこの状況にも変化が出てくるんじゃないか，という気がしている。初参入メーカーや，帰ってきてくれるメーカーがたくさんある。

もちろん，ソフトが増えただけでXboxがドカーンと盛り上がるなんて思っていない。ファミ通Xboxではそれをキチンとサポートすべく，いろんなことを仕掛けていきたいと思う。この状況からさらなる盛り上がりとなれば，後世まで語り継がれるゲーム業界の伝説となるに違いない。読者のみんなも，この伝説を体験する"歴史の証人"として，応援してほしい！

相次ぐ延期発表。それでも「昨年以上に盛り上がる」と確信するワケ。



⬅編集部員の異動やフロア模様替えのため，荷物移動準備中の編集部。校了と重なったため，もう何が何やら。午前9時には移動開始になるのだが，いまは午前3時。校了がさきか引っ越しがさきか!?



➡ボクの机はまだ何も片付いておりません。この原稿を書き終えるまでは，準備ができない……。パソコンのキーボード上の不思議なアイテムは，相沢前編集長からもらったもの。レアアイテム？

PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui

最近，家に置いてあるXboxの置き場所をちょっと変えたら，どういうわけかXbox Liveにつながらなくなった。もとの場所に戻したらなぜか無事に接続。どうなってるのだろう？ ゲーム，アニメ，プロレスをこよなく愛するファミ通Xbox編集長。

［今月の一枚！］



限定版のピュアホワイトをゲット。もちろん，"Famitsu Xbox"と刻印してもらった。何となくもったいなくて，いまだに箱入り状態。そろそろ使おうかな？

もうヒトコト！

この号が発売されるころには終了しているが，3月23日から26日までアメリカのサンノゼで開催されるゲームデベロッパーズカンファレンス（通称GDC。ゲーム開発者向けの技術的な講演が中心のイベント）を取材してくる。マイクロソフトのロビー・バック氏による基調講演をはじめ，いくつかのゲームタイトル取材やピーター・ムーア氏独占インタビューなども行う予定だ。これらは次号で掲載する予定なので，楽しみにしていてほしい。

シュミコラム 1年ほどまえ，「よし！ 地上波放送のアニメは全部チェックするぞ！」と決意し，最低でも第1話はひととおり観るようにしている。ここ最近では「カレイドスター」や「攻殻SAC」，「ROD」あたりがお気に入り。春放送分は渡辺信一郎監督の「サムライチャンプルー」と，今川泰宏監督の「鉄人28号」が気になる！

キャンペーンモードを生き抜くための
初級軍事教練

鉄騎大戦

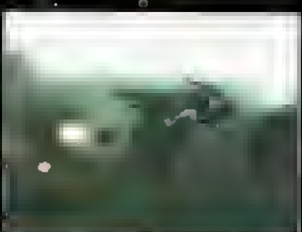


日夜激戦が続く海市島で、初心者プレイヤーが生き抜くことは、なかなかに困難。そこで、実戦で役立つ基本テクニックの数々を具体的に指南。ヒヨッ子パイロットからの卒業を目指そう。

A action			
タイトル	テッキタイセン		
発売元	カプコン	ジャンル	戦争
発売日	発売中（2月26日）	価格	7800円（税別）
開発	カプコン	制作者	プロデューサー：稲船 ディレクター：河野一二三
ブロック数	1032以上	対象年齢	全年齢対象
システム対応	5.1ch		
その他	専用コントローラ、ならびに『鉄騎』同梱版も同日発売（19800円・税別）		

戦争に赴く際の基本のキホン 心得編

具体的なテクニックを覚えるまえに、まず理解しておきたいのがプレイにあたっての心構え。『鉄騎大戦』は、チームでの戦いをメインとする。いくら腕前が確かだろうと、スタンドプレイばかりでは勝利を得ることはできない。チームのために、己の知識やテクニックを活かし、円滑なコミュニケーションを取る。それらを踏まえ、戦場全体の動向にまで目を配れるようになれば、初級パイロットは卒業だ。



←チームどうしが協力しあい、いかにゲームを制するか。それこそが『鉄騎大戦』の醍醐味。己を犠牲にしてでも勝利に貢献する心意気が大事だ。

その1 ブリーフィングで作戦を練り上げる

ブリーフィング時にまず心がけたいのは、チームメンバーの機種と（上から数えての）番号を覚えておくこと。これは、後述する通信時に重要となる。つぎにマップを見ながら戦術を固めていく。味方の構成や予想される敵の戦術、VT構成などをもとに、出撃ポイントや戦闘開始後の行動を決めよう。どうしていいか、勝手がわからない場合は、上級プレイヤーの提案を素直に聞き入れるべし。



⬆作戦いかんで勝敗が大きく左右される。不明な点は質問しておこう。

その2 なるべく2機以上のチームで行動する

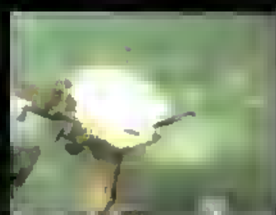
基本的には、VT2機を1チームとして行動することを心がけたい。どんなに優れたパイロットでも、一度に複数のVTと戦うことになれば、撃破はほぼ免れない。その点、2機編隊を組んでいれば、索敵・戦闘・拠点制圧と、あらゆる状況においてお互いをフォローしあえる。ブリーフィング時に、ともに行動する僚機を決めておき、戦闘が始まったら互いに通信リンクを結んでおこう。



⬆どこから攻撃されるかわからない戦場では、僚機の存在は心強い。

その3 あせらず冷静に行動せよ!!

初心者がとくに心がけたいのが、あせらないということ。敵を発見して即ロックオンするようでは、自分の存在をむざむざ露呈してしまうようなもの。僚機の存在や周囲の状況をしっかり判断して、敵をより不利な状況に追い込むのが戦術というもの。また、ポイントが少ないうちは、敵を倒すことより自分が生き残ることを重視したい。不利な状況下では、一時撤退することも戦術のうちだ。



⬆撃破されてばかりではポイントが減る一方。倒されないことも重要だ。

第1ターン 戦術考察

ディサイダー、ファルシオンという、力押しでの戦闘が可能であるVTを有しているPRF。対してHSD側は、ビッツ、ボルテクスとやや戦力的に不利な感は否めない。機体性能の差を、連繋でいかに補うかがポイントだ。

出現VT
PRF ディサイダー、ファルシオン(限定)
HSD ビッツ、ボルテクス

M01 『沙萬』丘陵地帯

攻撃側目的：敵の撃破
防御側目的：敵の撃退



攻撃・防御共通 戦闘開始まえに、中立拠点の占拠・敵との交戦のどちらを優先するかを決定して、部隊編成を実施。制圧を行う場合、拠点エリアには遮蔽物がないため、棒立ちになっている自分をカバーしてくれる僚機との行動を心がけたい。また、起伏の多いエリアではつねにタコメーターに気を配り、適切なギアチェンジを行うように。自機のカラーリングによっては、林の中でトグルカットをしての待ち伏せ戦法も有効。

M02 『東来川』渡河作戦

攻撃側目的：敵の撃退 特殊攻
撃目標：図足市（3P）
防御側目的：敵の撃退 特殊防
衛目標：自軍 輸送物（3P）

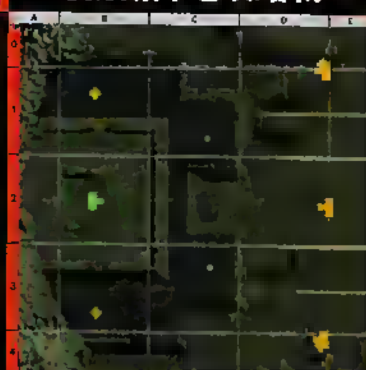


攻撃 渡河を行う場合、敵の迎撃に備えて河の南北それぞれより進行。橋を渡る場合は、転倒を回避するため味方の進行ルートを空けておくこと。敵陣地に潜り込めれば勝利は堅い。

防御 敵の第一波をしのげれば、そこで攻守は逆転する。まずは第一波を全力で防ぎ、そのあとに侵攻か防衛かを判断。大事なのは敵位置・機数情報を常時味方と共有することだ。

M03 八号防衛陣地攻略戦

攻撃側目的：敵の撃滅、敵陣地中央の拠点占領
防御側目的：敵の撃滅、自軍陣地中央の拠点防衛



攻撃 拠点制圧などで戦闘ポイントが増加しないため、全機で特攻するか、ふた手に分かれて進行する。ふた手に分かれる場合は同時にアタックを行い、敵防衛ラインの分断を狙いたい。

防御 極端なプランだが、2機をC1・3より南下させ、敵の出撃位置・機数を報告後、敵拠点を中立化。そのまま拠点側との挟撃を行う。リスクは高いが、成功すれば短期決着となる。

攻略協力："野良犬小隊駐屯地"の皆さん
実戦的、かつ緻密な攻略を逐次掲載中。要チェック!!
http://www.s-dogs.com/tekki/

1対1の戦闘はこうして制せよ 戦闘編

ここでは、戦闘の基本である1対1での直接交戦を解説する。想定しているのは、第一世代・標準タイプに搭乗して単機で移動中のプレイヤーが、見晴らしのよい場所で1機の敵と遭遇。そこから、攻撃を仕掛ける（仕掛けられる）状況だ。機体の性能差によって戦術に違いはあるが、慣れやプレイヤーごとの工夫も必要。自分がメインとするタイプの機体を使い、フリーミッションでの習熟訓練に励もう。



レティクルで敵との距離を計測

←戦闘では敵との距離が重要。敵を発見したらレティクルをあわせ、表示される距離をつねに把握しよう。ロックオンするのはそのあとだ。

1 周囲を警戒しつつ敵の姿を捉えろ！

基本的に、敵の発見は目視に頼ることになる。交戦中以外はローテーションレバーを操作し、つねに周囲を見回すクセをつけよう。敵のシルエットを捕らえたら、まず敵がどちらの方向に移動中であるかを落ち着いて確認。自分の存在にまだ気づいていないようなら、より有利に戦闘を運べるよう、敵の背面や側面を取れる位置へと回り込むようにして、5速で距離を縮めよう。一度敵を発見したら、視界からはずさないようにし、レティクルを重ねるようにする。ただし、射程距離外からのロックオンは、敵に自分の存在を知らせるだけなので厳禁だ。

2 敵を射程内に捕らえたら戦闘開始！

最初に訪れる攻撃のチャンスは、滑腔砲などの有効射程である1000メートル前後。レティクル上部の▽マークが赤くなったら、ギアを4速以下に落として攻撃を開始しよう。ただし、この距離まで接近すると、敵も背後を取られまいと回避行動をとる。そうした"旋回戦"が、VTどうしの戦闘の大半である。ただし、20キロ程度で移動している敵に対しては、ロックオン中でも命中しないことがほとんど、その場合はあえてロックをはずしての"偏差射撃"が必要となる。自分の兵装の弾速と、敵の速度から未来位置を予測し、冷静にトリガーを引こう。

3 逃げ回る敵には接近戦を仕掛けろ！

偏差射撃に自信がない、あるいは敵の回避行動が機敏な場合は、より距離を詰めての接近戦を仕掛ける手もある。140-MGなど弾速の遅い兵装は、有効射程距離内のロックオン射撃では、必ず敵に命中する。うまく位置取りができれば、側面では1.5倍、背後では2倍のダメージが与えられるのだ。ただし敵に接近するということは、相手からの攻撃を受けやすくなり、リスクが増大する。また、微妙な旋回や速度調整が必要なため、操縦はより困難なものとなる。それを差し引いても、敵を確実にしとめるためにマスターしておきたいテクニックだ。

4 敵に先手を取られた場合は……

これまでとは逆に、敵に攻撃の主導権を奪われてしまった場合を解説しよう。まず、敵にロックオンされ"WARN"警告が表示されても、あわてないことが肝心。サイトチェンジやサブモニター（バックビュー）を活用して周囲をチェック。敵の姿、あるいはマズルフラッシュ（砲撃時の発光）で位置を確認したら、敵に対して直角方向へと移動を開始しよう。もちろん、スライドステップで攻撃を避けることも忘れずに。そのあとは、旋回戦に持ち込めるようなら反撃。ダメージが不安なら、味方のいる方向へと離脱してフォローを待つのも手だ。

機体タイプ別運用テクニック

第一世代VTの基本的な運用方法を、タイプ別に解説。それぞれのタイプの役割を、しっかり理解しよう。

TYPE1 標準機タイプ

ディサイダーを代表格とする標準タイプ。ビッツは出撃ポイントの低さを活かし、使い捨て感覚で使えるのが利点（拠点制圧後にわざと脱出し出撃地点まで戻るなど）、スカーフェイスはシリーズが唯一装備するスナイパーモードで遠距離からの狙撃が可能であるが、機体の能力はおしなべて平均的。それだけに戦場での役割は、非常に多岐にわたる。敵の発見と報告、その後の戦闘。そして、拠点の占拠や目標の破壊──それこそ支援砲撃を除く、ほとんどの行動を取れてしまう。それだけに、このタイプの機体に搭乗するパイロットには、卓越した操縦テクニックと、臨機応変に対応できる戦術家としての頭脳が求められる。

もっとも基本的な運用スタイルは、2機でチームを組んで戦場を駆け回ること。当然、敵との交戦回数も増えることになるため、僚機との連携をうまくとり、いかに効率よく敵を撃破できるかが重要となる。また、（支援機などの）別働隊に、前線の状況を詳しく報告する任務も課せられる。そうした"戦場の花形"であるだけに機体の消耗率は多く、ポイントも枯渇しがち。このタイプを上手に扱えるようになれば、一人前のパイロットといえるだろう。

TYPE2 支援機タイプ

標準タイプと比べて、機動力や旋回性能に劣るが、曲射砲での長距離支援が可能である支援機。ボルテクスやディサイダー・ボルキャニックなどが属するこのタイプでは、大きくふたつの運用スタイルが考えられる。

ひとつは、できるだけ安全な位置に陣取り、後方支援を行うスタイル。敵のいそうな位置、あるいは味方からの通信を頼りに砲弾を降らすサポート役なので、単独行動でもかまわない。できるだけ多くの砲弾を搭載しておこう。リプレイを参考に、敵の進行ルートをあらかじめチェックしておくのも有効だ。また、味方チームの司令塔としての役割を受け持つと効率的。僚機からすくい上げた状況を、ほかのメンバーに通達。さらには戦力ポイントの状況をこまめに確認し、戦場全体を見渡しての指示を出そう。

もうひとつが、前線近くでアクティブに動くスタイル。標準タイプと行動をともにし、敵陣へと侵出。敵と出会いそうな地点より少し離れた位置から、味方の援護を行う。敵との直接交戦に陥るリスクもあるが、拠点の制圧も可能になるなど、よりフレキシブルな戦術が取れる。ロケット砲をはじめとした、榴弾砲以外の兵装搭載を忘れずに。

TYPE3 軽量機タイプ

ファルシオンに代表される軽量タイプの特徴は、機動力の高さにある。それを活かした戦術を取るべきだ。

第一に考えられるのが、マップ上の拠点をつぎつぎに占拠。味方をポイント面で援護しつつ敵の出撃可能な拠点を潰すことだろう。この戦術を実施する際には、敵に見つかりにくいルートをとることが重要であるのは言うまでもない、さらに、発見した敵の位置を味方へと伝える斥候役、あるいは敵を誘い出すための囮といった役割もこなせるようになれば、優秀な軽量機パイロットといえる。

つぎに考えられるのが、敵VTとの直接戦闘での活かしかた。前述のように、敵の裏をかくルートを侵攻していた場合、敵の死角から一気に攻め寄り、一方的な不意打ちを仕掛けるのが有効。また、旋回戦ではつねに敵の側面や背後をキープし、反撃させぬままに撃破できれば理想的だ。

ただし、防御力に乏しいタイプなだけに、一度戦闘になった場合には、生き残れる確率は非常に低い。自分の生存にあまり固執せず、チームの勝利に貢献することが前提といえる。また、機動力を活かせないミッション（山岳、河川など）では、もとから使用するべきではない。

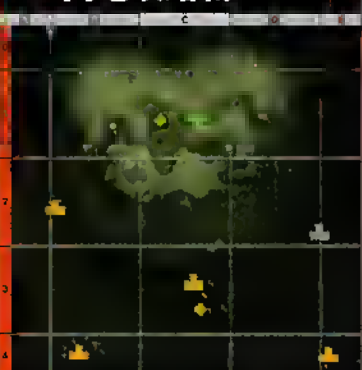
第2ターン戦術考察

スカーフェイス配備によって、近接・遠距離における戦闘の幅が大きく広がったHSD。一方PRFは、第1ターンとさほど変わらない機体構成。支援機として頼りないディサイダー・Vの性能を、どこまで引き出せるかが鍵となる。

出現VT
- PRF ディサイダー・ボルキャニック（限定）
- HSD スカーフェイス

M04 33高地攻略戦

攻撃側目的：敵の殲滅、高地中央の敵軍拠点占領
防衛側目的：敵の殲滅、高地中央の自軍拠点防衛



攻撃 B1・D1・D2のどこから登坂するかを決定し、編隊を組んで行動。撃破された場合も単機で再登坂せず、味方の位置と状態を確認して歩調を合わせ、連携をとって登坂を心がけたい。

防御 M03同様の攻撃型プランが可能。B1・C2から2機ずつで出撃、南下して交戦・索敵・中立化を実施。この際、E4からの敵に注意。敵の出現地点を絞り込めれば防衛はたやすいはず。

M05 「済峰」軍事基地

攻撃側目的：敵の殲滅
防衛側目的：敵の殲滅



攻撃・防衛 戦闘開始直後は拠点が存在しないマップ。それだけに、敵の撃破を行いつつ、拠点を制圧するという行動が多発しがち。三方向が壁で遮られている拠点は比較的安全だが、それ以外はかなり危険。2機以上での行動を心がけ、拠点制圧中に攻撃を受けないようにしたい。防衛側は早い段階でB1拠点を取り、ポイントでのアドバンテージを取っておこう。拠点の色が変わった段階での立ち回りも重要になってくる。

M06 「紅山」軍事基地

攻撃側目的：敵の殲滅、敵陣地中央の拠点占領
防衛側目的：敵の殲滅、自陣地中央の拠点防衛



攻撃 敵軍の軍事基地に到達できれば、高確率で勝利できる。左右中央、いずれかのルートに戦力を集中させ、一点突破を目指したい。撃破された場合は別拠点を目指し中立化を。

防御 敵の侵入地点及び機数を確認したあとの迅速な迎撃がポイント。進入ルートが多数あるために非常に守りづらい地形だ。C1拠点をいかに守り抜くかが勝敗の分かれ目となる。

はみ出し鉄騎さん 今回の攻略記事で提示した戦術、戦法の数々。覚えることのあまりの多さに、頭がクラクラした読者も少なくはないと思う。しかし、これらの攻略はあくまで一例でしかない。たとえば、ミッションごとの戦術考察にしても、紹介した戦術に対するカウンタータクティクスは必ずあり、さらにそれを覆す戦術が日々生まれていく。プレイヤーのテクニックや発想を受け入れ、有機的に変異していく"奥深さ"が「鉄騎大戦」の魅力であり、そこで"勝利しようと努力する"知的な興奮が、熱狂的なプレイヤーを産み出している要因というワケだ。

適切な武器選択が勝利を招く 兵装編

機体ごとに複数の兵装が選択できるが、ここでも正解といえる組み合わせは存在しない。なぜなら、ミッション内容やチーム内の機体編成などにより、武装変更の必要があるからだ。得意の兵装があるに越したことはないが、それだけでは通用しない場合もある。兵装ごとの特性を理解し、満遍なく扱えるようになろう。なお、表中"攻撃範囲"より右の項目は、ゲーム中では確認できないデータとなっている。

戦闘まえ[illegible]



➡兵装の変更はガレージで可能。異なる状況ごとに想定した兵装セットを、あらかじめ3ヵ所のスロットに準備しておこう。

[illegible]せた選択を



⬅部隊編成やミッションごとに有効な兵装は異なる。わからない場合は上級プレイヤーの兵装を参考にするのが手っ取り早い。

	兵器名	出現ターン	重量	威力	弾数	弾倉数	射撃範囲	攻撃範囲	炎上確率	初速	射撃間隔	連射
メインウエポン	270mmライフル砲	1	3	300	20	3	0~550	0	0	180	60	1
	200mmアサルトライフル砲	1	3	200	20	2	0~400	0	0	180	75	5
	270mmアサルトライフル砲	4	5	300	20	2	0~500	0	0	180	75	5
	315mm滑腔砲	1	5	400	20	3	0~800	0	0	210	60	1
	315mm二連装ライフル砲	1	7	[illegible]	20	3	0~600	0	0	180	60	1
	315mm速射ライフル砲	[illegible]	7	400	30	2	0~600	0	0	120	60	3
	[illegible]20mmスナイパーライフル砲	2	6	600	20	3	1100~2200	0	0	800	60	[illegible]
	355mm滑腔砲	4	8	500	20	3	0~1000	0	0	210	60	1
	HVMランチャー	5	10	1000	15	0	800~2000	0	0	180	100	1
	370mmスナイパーライフル砲	4	6	1000	20	3	800~2500	0	0	900	60	1
	120mm重機関砲	1	2	40	200	2	0~400	0	0	400	40	10
	140mm重機関砲	[illegible]	3	60	200	2	0~400	0	0	400	40	10
	Ak1904A無反動砲	1	2	400	20	3	100~400	0	50	120	60	1
	Ak1907[illegible]砲	1	2	100	20	3	100~400	100	20	120	80	1
	Mk21対地ロケット砲	1	4	400	40	0	200~400	0	70	150	100	1
	Mk34対・ロケット砲	[illegible]	4	600	32	0	200~400	0	80	150	100	1
	アスラム[illegible]VT誘導ミサイル	4	5	900	10	0	800~1500	0	100	36	80	1
	ホジット対VT誘導ミサイル	[illegible]	5	850	10	0	800~[illegible]50	0	100	36	60	1
	ビービングスピア	5	0	0	0	0	0~2000	0	0	0	1	1
	マーカーピストル	3	2	[illegible]	50	0	100~1000	100	0	400	40	1
サブウエポン	二連装小型ミサイル	[illegible]	2	200	60	0	100~350	0	0	90	60	1
	三連装小型ミサイル	4	3	200	60	0	100~350	0	0	90	60	1
	二連装小型誘導ミサイル	4	3	200	30	0	100~350	0	0	25	60	1
	67mmチェーンガン	[illegible]	2	10	500	0	0~200	0	0	430	20	20
	80mmチェーンガン	2	2	20	400	0	0~200	0	0	430	20	20
	100mmチェーンガン	4	2	30	300	0	0~200	0	0	430	20	20
	135mmピトー重機関砲	[illegible]	3	80	200	0	0~300	0	0	400	60	10
	370mm榴弾砲	1	6	500	50	0	900~2000	210	30	500	80	1
	550mm榴弾砲	2	8	700	40	0	900~2000	280	30	300	100	1
	ナパーム	5	2	150	100	0	200~4[illegible]0	[illegible]	100	60	40	1
	8連装MLRS	5	[illegible]	300	24	0	500~1500	150	20	100	300	[illegible]
	12連装MLRS	5	8	400	36	0	500~1500	150	20	100	300	1
	Alc205プラズマトーチ	[illegible]	1	10	0	0	0~200	0	0	0	0	1
	Alc22bプラズマトーチ	[illegible]	2	15	0	0	0~200	10	0	0	0	1
	スタンロッド	5	1	2	0	0	0~200	0	0	0	0	1
	カッタービーム	5	0	40	0	0	0~200	0	0	0	0	1
	[illegible]指向性グレネード	1	1	100	20	0	20~20[illegible]	40	0	120	60	[illegible]
	三連装[illegible]指向性グレネード	2	2	100	35	0	20~20[illegible]	30	0	120	60	1
	火炎放射器	5	2	5	900	0	0~60	0	100	0	[illegible]	0
	AVTOV誘導ミサイル	5	[illegible]	1500	6	0	1000~2000	0	50	40	150	1
	[illegible]出型対VT地雷	5	2	500	30	0	0~30	20	30	60	60	1
	スコール対VT誘導迫撃砲	5	5	400	20	0	500~1500	120	0	300	60	1
	レールガン(環太平洋)	5	0	1500	10	0	0~1500	0	0	1000	150	1
	[illegible]加装甲ミサイル	5	0	500	32	0	300~800	0	0	25	300	1
	660mm榴弾砲	5	0	1000	25	0	900~[illegible]000	350	30	300	100	1
	305mm榴弾砲	2	5	400	60	0	900~2000	140	30	500	60	1

※攻撃・射撃範囲の単位はメートル、炎上確率はパーセント、初速はメートル/秒、射撃間隔の単位はフレームで表記しています。(1フレーム=1/60秒)

覚えておきたい中級テクニック

[illegible]と言う[illegible]に[illegible]ふたつのテク[illegible]公開。どちらも[illegible]ためには欠かせ[illegible]なので[illegible]ここまで[illegible]初級テクニックに[illegible]たら[illegible]ンと覚え[illegible]

転倒しそうになったら短くスライドステップ

ホイールダッシュなど高速での移動中は、急角度での旋回を続けていると転倒してしまう。そこで、'BLNC'警告表示が出たら、スライドステップペダルをごく短く踏んでみよう。VTの体勢を持ち直すことができるはずだ。上手に使えば、延々と旋回行動が行える。ただし、100キロ以上の速度で敵や障害物にぶつかると、無条件で転倒してしまうので、くれぐれも注意されたし。



⬆サブモニター上の転倒警告ランプが点滅したら軽くステップ。

"マガジンラッシュ"でリロード時間をゼロに

強力だが連射のきかない主兵装を、一度に大量発射するのが、通称"マガジンラッシュ"と呼ばれる技。やりかたは、主兵装を撃った直後にマガジンチェンジボタンを押し、さらに射撃⇒マガジンチェンジをくり返す。すると、本来必要なリロード時間をなくせるのだ。当然ながら、マガジンを一気に消費してしまうので、補給地点の近くや、撃破されそうな場合にくり出そう。



⬆使える状況は限られるが、爆発的な威力で一気に敵を倒せる。

第3ターン 戦術考察

ライトブラザーズの登場で、さらに混戦の様相を呈してくる第3ターン。ほかの軍勢に比べ、戦力に劣るライトブラザーズが勝利を得るには、敵の所在を明らかにできるマーカーランチャーの使いどころが重要となる。

出現VT
- PRF なし
- HSG スカーフェイスA1(限定)、エムピッツ(限定)
- RB コルト、コルトエグゼクティブ(限定)

M07 『剣塔』軍港制圧作戦

攻撃側目的：敵の撃滅、敵[illegible]
防御側目的：敵の撃退、自軍[illegible]

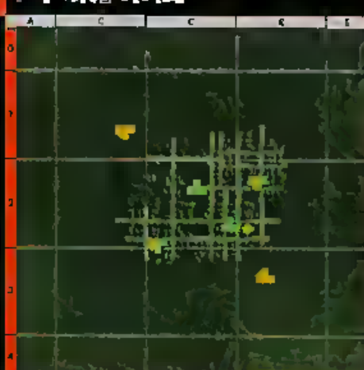


攻撃 あらかじめ"戦艦の撃破"か"敵の撃滅"のどちらを目標とするかを決定し、B4地点より全機出撃して一気に行動。遮蔽物が少ないため、敵拠点は制圧よりも中立化を優先したい。

防御 横に防衛ラインを張り少しずつ南下。戦艦エリアの橋を渡られたら、即座に通信でカバーを要請すること。軽量機がいる場合、D1制圧後にすべての金網を落とすと有利に。

M08 『中環』市街

攻撃側目的：敵の撃滅
防御側目的：敵の撃退



攻撃防御共通 夜間戦闘のため、ナイトビジョンモードでの戦闘が基本となる。ここでは索敵能力が生死を分かつことになるため、いかに死角を作らずに移動できるかがポイントとなる。ただし、都市部は非常に入り組んでおり、突然現れる障害物による転倒もしばしば。また、都市外周部は起伏があるため、思うように加速ができない点に注意。比較的消耗戦になりがちなので、ふだんよりVTを多めに持って行くことをオススメ。

M09 集積基地包囲網



攻撃 南北いずれかの拠点に戦力を集結してアタックをかけたい。C2エリア進入後は、敵拠点の制圧及び建物撃破を迅速に行う。撃破されたら味方とタイミングをあわせて再アタック。

防御 北西・南東の2部隊にわけてマップ中央から出撃。索敵をかねて坂を下り、交戦・拠点の中立化を行う。敵の出現地点を制限したあとは各個撃破。じわじわと追いつめていこう。

はみ出し鉄騎さん 拠点占領についての補足を少し。占領には、①中立拠点の占領、②敵拠点の占領、③敵拠点の中立化の3種類がある。それぞれの獲得ポイントは、①が50ポイント、②が自軍に50ポイント、敵軍にマイナス50ポイント、③は0ポイントとなる。一見無意味そうな③ではあるが、中立化を行うことで、敵の出撃(復活)箇所を減らせられる。また、敵に奪い返された場合でも、自軍のポイントが減ることがないため、自軍にとってのリスクが少なくて済む。状況に応じて、占領と中立化のどちらが効果的か、見極められるようになろう。

パイロット間をつなぐ命綱 通信編

『鉄騎大戦』で、もっとも重要な要素といえるのが通信だ。チーム戦である以上、パイロットどうしの緻密な連繋に、通信は欠かせない存在。操作手順と実戦でのやり取りを、しっかり覚えよう。

通信操作の基本はコレ！

自分から通信をする場合は、ダイアルチューナーを通信したい相手に合わせて、①のボタンを押す。相手がほかのプレイヤーと交信中でない限り、これで通信が確立する。通常は、いっしょに行動している機体に合わせておこう。相手からの呼び出しに応えるには、点滅している③のボタンを押せばオーケーだ。




↑通信したい相手は、ダイアルをまわしてチューナーで選択する（左）。また、交信中の味方VTはマルチモニターのマップ上で黄色く点滅する（右）。②のボタンで通信を切ることができるが、使うことはほぼないだろう。

通信内容はわかりやすく！

交信時に徹底したいのが、相手にわかりやすい通信内容を心がけるということ。まずは、自分が何番機であるかを名乗り、その後に自分の位置・状況・行動を伝える。シンプルかつ的確に伝えることが大事だ。また、通信先を切り替える際には、ひとこと断ってからにするべし。

○ よい例
A-3地点で敵スカーフェイスと交戦。ダメージを受けたので、一時後退します。

× 悪い例
うわっ！ 敵、敵が撃ってきた！ 食らった！ ああ、やられる——！

チームでの通信はバケツリレー方式で！

一度にひとりとしか通信できない不都合さを解消するのが、このバケツリレー方式だ。まずは、チームAのいずれかが得た情報を僚機に連絡。さらにリーダーへと同じ内容を伝達する。あとは、リーダーがチームBへと連絡すれば、全員が同じ情報を共有できる。



お互いがフォローしあう形で連絡。「○番機に伝えて」と加えるとスムーズ。

移動・索敵時

出撃後にまずするべきは、僚機との通信チャンネルを開くこと。そうしておけば、僚機との緊密な連繋が可能となる。移動を開始したら、どのような陣形で、どちらの方角へと進むかを相談しつつ侵攻しよう。移動中は、それぞれが警戒する範囲を左右に振り分けるのが基本形。敵を発見した場合は、まず僚機に敵の方向と機数を伝達。そこで相談を行い、つぎの方針を決定しよう。もちろんその後は、リーダー機に敵の位置・機数・チームの行動を連絡することを忘れずに。なお、支援機などで単独行動の場合は、いちばん最初に敵と遭遇しそうな機体と連絡をとり、前線情報を収集しておきたい。

援護要請時

敵と遭遇し、自軍の分が悪いようなら、味方に援護要請を行うこと。チームに支援タイプがいるなら、敵のいるエリアを伝えて支援砲撃を要請しよう。同時に、どのVTが、どの方向に向かっているかを報告しておけば、支援機のパイロットは敵の目的から射撃地点を定めやすくなる。支援機がいなかったり、距離が離れている場合は、別のチームに敵の情報を伝えよう。別働隊の位置が近ければ、敵を挟撃することも可能となるからだ。敵の数があまりに多い場合などは、あえてオトリとなって、別働隊の行動を優先させる判断を取る場合もある。適度に交戦しつつ、敵の足止めをはかろう。

戦闘・脱出時

敵との交戦状態に突入したら、交戦中の位置・敵の種類と機数を、リーダーへと伝えよう。敵の動向が予想しやすくなる。敵に気づいていない状態で攻撃を受けた場合は、回避行動を取りつつ周囲の状況を確認。敵を発見したら、即座に連絡を入れること。撃破か否かなど、どんな攻撃を受けたかも報告したほうがベターだ。敵の攻撃でダメージを受けて、撃破されそうになった場合も連絡を入れたい。その際は、敵にどれだけダメージを与えたか（もうすぐ倒せそう、無傷など）を併せて知らせておきたい。撃破されて脱出した場合も同様だ。再出撃時は、僚機にエリアを報告すること。

STAFF INTERVIEW 開戦、そして——。

——発売後の手ごたえ、反応はいかがでしょう？

稲葉 日米ほぼ同時に発売したのですが、どちらのユーザーも熱狂的に楽しんでくれているのがうれしいですね。詳細な攻略サイトを作ってくれたりですとか。すごくユーザーのパワーを感じます。もともと、草の根向けのゲームとも認識していたので、ユーザーとメーカーという垣根を作りたくなかった。そういうユーザーは大切にしたいですね。ただ、サービスの初期ということで、機体ロストなどのトラブルが出てしまったのが申し訳ないです。

——オプションパーツや称号など、『鉄騎大戦』になって新たに登場した仕掛けが話題になっていますが。

岡本 オプションパーツは30種類以上あって、戦闘に勝利することでランダムで入手できます。ただし、もらえるパーツの種類は、戦況や戦績などをもとにしているので、めったにお目にかかれないパーツもあります。称号は、戦歴にあわせて変化します。こちらも各種のデータをもとに決まるのですが、前後ふたつの単語の組み合わせとなっているので、かなりいろんなパターンがありますよ。オタマジャクシや疫病神など、誇らしくない称号もあります（苦笑）。

——なるほど。では、ユーザーへのメッセージを。

岡本 河野ディレクターも言ってたのですが、チャットで初心者に教えているユーザーが必ずいてくれる。そういう"輪"が、なごやかに広がっていくのはうれしいですね。

稲葉 よくもこんなものを買ってくれたもんだな、と（笑）。それは冗談としても、情報がなかなか出ない中、みんなよく待っててくれたなと。僕らとしても、何回も開発中止にしようかと思うくらい困難な挑戦でしたし、それを世に出せたことのうれしさもある。ですから、いまはユーザーからの好反応を真正面から受け止めて無常の喜びを感じてますし、「鉄騎」を好きな者どうしで、ひとつの世界を共有できたという充実感もある。僕の開発人生の中でも、かなり貴重な体験をさせてもらったと思ってます。ユーザーのみんなに「ありがとう」と言いたいですね。



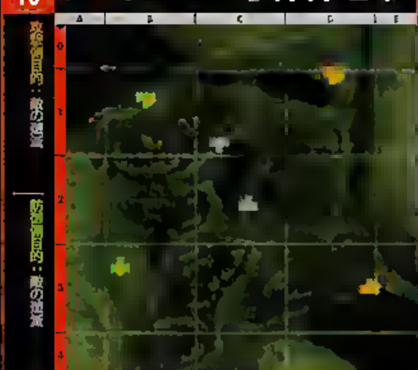
←稲葉敦志プロデューサー（右）と開発部隊のエースパイロット岡本匡博氏（左）にお話を伺った。

第4ターン 戦術考察

各陣営ともに第二世代機が配備される第4ターン。プレイヤーには、機体それぞれの具体的な役割分担と運用方法が求められてくる。高価な機体をいかに効率よく使いこなせるかが、勝敗を分けることになるだろう。

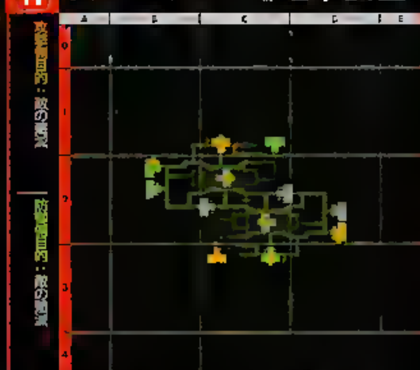
出現VT
- PRF プロミネンスM1、ブレード（限定）
- HSD スカーフェイスII
- RB イエロージャケット

M10 『ジャカリタ』森林地帯



攻撃防御共通 勾配の少ないマップなので、いかに自分が有利な位置で敵と対峙するかが重要なポイントとなる。エリアによって移動可能なギアがめまぐるしく変わるため、適切なシフトチェンジで速度のロスを出さないように心がけよう。各島ごとに、木々に隠れたショートカットできるルートがあるので、通れる場所を正確に把握しておきたい。また、マップの濃いブルーのエリアでは、機体が沈没するので注意しておきたい。

M11 『サン・クチン』地下要塞



攻撃防御共通 舗装された路上では、つねに四速での移動が可能。ただし、とにかく通路が狭いため、編隊行動中の転倒には気をつけたい。C2にある2ヵ所の広間の南北は、それぞれテラスのようになっており、そこから下部にいる敵を攻撃可能となっている。また、マップの各所にはマニュピレーターを使って開閉できるドアが存在。通信でタイミングを合わせ、味方がドアを開けたところに全速で飛び込むという連携プレーも有効だ。

M11 『済峰』盆地



攻撃防御共通 敵軍を殲滅するほかにも、敵の中央拠点を制圧することで勝利となる。ここでは防衛重視か、制圧重視かによって戦術及び、出撃機体の選択は大きく異なってくる。前者では標準タイプ機を中心にすえて拠点周辺を固め、後者は複数の軽量タイプを用いて积極的に動き回る戦法が有効。登坂ルートの検索、部隊の連繋能力、隊長機の指揮能力といった、機体の操作以外の部分がもっとも問われるマップであるともいえる。

はみ出し鉄騎さん 最後はインタビューでのこぼれ話しを少々。システムリンクでのプレイは「入れてもプレイする人がいるのか」ということで、ちょっぴり導入を迷ったそう。だが「ひょっとして遊ぶかもしれないし、その様子を想像したらおもしろかったから、じゃあ入れちゃえって（笑）」とのこと。男気のあるプレイヤーは、"システムリンク・オフ会"に挑戦すべし！ また「じつは、アメリカではコントローラー同梱版は発売してないんですとも。青色スイッチのコントローラーは、日本でしか入手できないレアものなのだ。ちなみに、ネットゲームということもあり、完成後の打ち上げはまだおこなわれていないとか。早くできるといいですなあ。



オフラインの戦場を完全制圧！

Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER

キャンペーン＆タスクをコンプリートするためのポイント解説をお届け。さらに武器選びの参考資料に最適な、編集部調査によるメインウエポンの威力表も掲載！

A action	
タイトル	トム・クランシーシーシリーズ ゴーストリコン アイランドサンダー
発売元	マイクロソフト
ジャンル	ミリタリーアクション
発売日	発売中（3月11日）
価格	4800円（税別）
開発	ユービーアイソフト
制作費	
ブロック数	9ブロック
対象年齢	15歳以上
システム対応	5.1ch
その他	システムリンクケーブル対応、Xbox Liveプレイ時には16人同時プレイ可能

GHOSTの火器40種類を独自調査！ その結果をここに公開！

40種類におよぶ銃火器が出現する本作で、いちばん強い武器は何か？ それを調査すべく、武器個別の性能を測定してみた。測定対象となったのは、ライフルマン（システムリンクプレイ時）。彼をモルモットとし、身体各部を3つに分けて一定距離で射撃。ここに挙げたのは、ライフルマンが息絶えるまで何発の弾丸を受けられたか、その記録である。武器威力チェックの参考にしてほしい。



←このあたりの距離で各部位を撃ちぬき計測した。

威力調査時の測定条件
- ●サンプル：ライフルマン（システムリンク時）
- ●射撃は1発ずつ、距離は10mで発砲
- ●照準制度は連射時の性能も考慮



↑照準精度は照準の大きさや連射時の弾丸のブレ、敵との距離などを考慮したうえで4段階に分けて評価。微妙な差は±で表した。

兵士タイプごとの耐久力

各タイプの耐久力の差異を調査するため、ピストルで腕や足など致命傷にならない部位を撃ってみた。以下は死亡するまでに発射した弾数。遠距離勝負のスナイパーには厳しい結果が……。

ライフルマン5発	機銃手6発
スナイパー3発	破壊工作兵5発

	頭部	上半身(胴)	下半身(足)	照準精度
スナイパーライフル				
M24	1	1	1	A−
SVD	1	1~2	1~2	A
L96A1	1	1~3	1~2	A
M82	1	1	1	A
7.62Sniper	1	1~2	1~3	A+
Silenced Sniper	1	4~5	4~5	A+
M98	1	1	1	A+
SR−25	1	1	1	A+
SR−25SD	1	1~2	1~2	A+
破壊工作兵				
M4	1	1~3	1~2	B−
MP5		5	5	B
SABO	1	1	1	B−
MP−5SD	1	5	5	B
Bizon 9mm	1	5	5	B−
A−91	1	1	1	B−
Z−84	1	5	5	B
SA25	1	5	5	B
ピストル				
M9SD	1	5	5	D
9mm Russian	1	5	5	D
M9	1	5	5	D
9mmSA	1	5	5	D

	頭部	上半身(胴)	下半身(足)	照準精度
ライフル				
M16	1	2~3	1~2	B
MP−5SD	1	5	5	B
OICW	1	1~2	1~2	B
7.62Carbin	1	1	1~2	B−
AN94	1	1	1	B
5.56Carbin	1	1	1	B−
7.62Rifle	1	1~3	1	B+
AK74	1	1~3	1~4	B
M4 SOCOM	1	3~5	2~4	B−
AK47	1	1~2	1~2	B
vz58	1	1~3	1~2	B+
マシンガン				
M249	1	1~4	1~3	C
MG3	1	1	1	C
RPK74	1	1	1	C
PKM	1	1~2	1~2	C
M60	1	1~2	1	C+
7.62DP	1	1	1	C
RP−46	1	1~2	1~2	C
M24DG	1	1	1	C+

●数値について：対象が死亡するまでに発射した弾数。'1~2'のように数値に幅があるものは、'1発で死ぬこともあれば、2発で死ぬこともあった'ことを表す。●射撃精度：レティクル収束速度を元にA+~C−で評価。A+が最高となる。

編集部選りすぐりの火器を解説



SR−25（スナイパー）
スナイパーライフル最高の威力に加え、スコープも2段階ズームと文句のつけようがない性能。ゲーム中最強か!?



SR−25SD（スナイパー）
威力面ではSR−25に劣るものの、消音機能搭載は対人戦で有効。Xbox Liveで対戦するときは、こちらを選ぶのも一興かと。



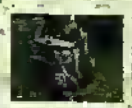
A−91（破壊工作兵）
破壊工作兵であっても、ライフルマンと遜色ない戦闘が展開できるのがA-91。しかし、弾数の少なさが泣きどころか。



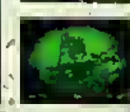
OICW（ライフルマン）
ライフル自体の性能は中の下だが、リロードなしで6発撃てるグレネードは魅力。ライフルの性能が不満な人はAN94を。



vz58（ライフルマン）
連射時における照準ブレのなさが使いやすい。威力も高く5連射も可能。高いレベルでまとまったライフルといえる。



7.62DP（機銃手）
最大のセールスポイントは破壊力。近距離で敵と遭遇しても、適当に弾をバラまいているだけで助かること多々あり。



M24DG（機銃手）
マシンガンは当てにくい……と思っている方にはこちらがオススメ。弾数がやや少ないこと以外は、欠点が見当たらない。

クイックミッションでタスクを解除し、小隊の兵力を増強せよ！

今作にも、もちろん用意されている"タスク"。全部で18個用意されており、難度の高いタスクの解除に手を焼くのは前作と変わらず。しかし、クリアーするタスクの順番を整理すれば、より楽にタスクを攻略できる。それを可能とするのが、今作で初登場となる"高速移動モード"だ。これは移動速度が2倍近くに跳ね上がるという非常に有用なチート。兵士が追加されるミッションの攻略に関しては、次ページ以降を参考にしてもらうとして、ここでは高速移動モードを出現させるためのミッションと、難度の高いふたつのミッションのポイントを解説していくぞ。



⬆兵士が死んでもオーケーなミッションについては大胆に動いてもかまわない。

⬇対して個人戦は、ひとつのミスで即終了。こまめなセーブで難局を切り抜けろ！



	タスクNo	マップ	難易度	ゲームタイプ	報酬	備考
キャンペーン	1	1	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成（追加兵士W.Jacobs）
	2	2	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成（追加兵士H.Ramiroz）
	3	3	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成（追加兵士K.Henkel）
	4	4	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成（追加兵士J.Stone）
	5	5	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成（追加兵士S.Grey）
	6	6		キャンペーン	兵士	特別目標を達成（追加兵士B.Gordon）
クイックミッション	7	1	ルーキー	ミッション	兵士	特別目標を達成（追加兵士A.Galinsky）
	8	2	ベテラン	ミッション	兵士	特別目標を達成（追加兵士D.Munz）
	9	3	エリート	ミッション	兵士	特別目標を達成（追加兵士N.Tunney）
	10	4	ルーキー	ミッション	兵士	特別目標を達成（追加兵士L.Cohen）
	11	5	ベテラン	ミッション	兵士	特別目標を達成（追加兵士G.Osada）
	12	6	エリート	ミッション	兵士	特別目標を達成（追加兵士S.Ibrahim）
	13	8	ベテラン	銃撃戦	チート	兵士6名で出撃し、死者ゼロでクリアー。チキンモードが解禁
	14	5	エリート	偵察	チート	兵士1名で出撃。スローモーションモードが解禁
	15	7	ルーキー	防衛戦	チート	兵士6名で出撃。超マヌケモードが解禁
	16	6	ベテラン	銃撃戦	チート	機銃手1名で出撃。ペーパーモードが解禁
	17	4	ベテラン	防衛戦	チート	兵士1名で出撃。ヘリウムモードが解禁
	18	1	エリート	偵察	チート	兵士6名で出撃。高速移動モードが解禁

最優先 タスク18　2回の戦闘でクリアーし、高速移動を手に入れろ！

ゲームタイプが偵察のため、戦闘をこなす必要はない。しかし、仲間のCPUがすぐ敵と交戦するため、戦闘なしでクリアーするのは困難だろう。最小限の戦闘でクリアーするため、矢印のようにマップの外周を進むようにしたい。戦闘時は、セオリーどおり近場の物陰に隠れ、敵兵を抹殺。後方の兵士も物陰に隠れるような位置で戦えば、より効果的だ。



⬆味方を守らなければタスク解除とならない。前に出すぎた兵士のフォローも重要。





⬆敵兵との戦闘で遅れをとるようならば、兵士を出現させてから再挑戦してもいい。

タスク14　チートを駆使して安全クリアー



単独での偵察任務のため、戦闘を最小限に食い止めることが可能。投入する兵士は隠密性が高くSR－25が装備可能なS.Ibrahim。武器の発射音が気になるならA.Galinskyを選ぼう。戦闘の機会は約2回。橋付近の戦闘①を避けるのは難しいので、遠距離から狙撃して始末しよう。②周辺は敵兵が多く、純粋な射撃能力が要求される。戦闘が苦手な人は、高速移動のチートで一気に駆け抜けろ！



⬆➡10～20mほどの距離があれば、こちらに気づかず素どおりすることもある。



タスク16　大きく動いて活路を見出せ！

このミッションは、敵兵の動きや銃声によって状況が変化するため、進行ルートを選んでの攻略が成り立ちにくい。ここでは交戦時にポイントとなる点を説明していこう。



⬅兵士はN.TunneyやG.Osada、D.Munzなどがオススメだ。

狭い路地を選んで移動

もっとも避けたいのは後方や側面など、即座に対処できない位置からの攻撃。狭い路地や建物の中、車と建物のあいだなどを選んで移動しつつ、敵兵抹殺のチャンスをうかがおう。



⬅壁にさえぎられた道ならば、左右からの攻撃を防ぐことができる。

よくばらずに敵兵を抹殺

多数の兵士と戦闘になった際は、ときには退くことも必要だ。銃声を聞きつけ新たな敵兵が集まってくるようならその場を離れ、有利な状況（曲がり角から敵兵が飛び出してくる状態など）を作り、安全な状況で戦闘を行えるように工夫を施そう。



⬅個人差もあるが、一度に相手にできるのは、せいぜい5人程度か。

慎重にいくなら2階でセーブ

このミッションはどこも危険なため、セーブする場所をまちがえると、最初からやり直すことになりかねない。それを避けるためにも、敵がいない2階でセーブをするのがオススメ。

➡2階でも、外へ身を乗り出すと危険！　セーブは室内で。



キャンペーンモードを一挙に攻略! 正しいルートを選択し速やかに作戦遂行!!

2009年のキューバを舞台に、大量の反乱軍兵士が襲いかかってくるキャンペーンモード。しかし安全な進軍ルートを発見し、そこに小隊を導けば、なみはずれた射撃スキルがなくとも決してクリアーは難しくはない。ここでは出撃するまえの心得と、全8マップのポイントを指南する。

投入する兵士を吟味し、少数精鋭の部隊を構築

今回のキャンペーンは全部で8つ。前作のように豊富なポイントを全能力に振り分け、兵士を強化しづらい。ゆえに、前作以上に使う兵士を絞り込むことが必要だ。特別目標達成で登場するスペシャリストは逐次投入。キャンペーンでは機銃手の特別兵が追加されないので、こちらも確実に育てておきたい。層の薄いスナイパーも序盤から強化しておけば、小隊編成で困ることはないだろう。



↑武器の性能でも一般兵よりも先を行く、スペシャリストたち。使わない手はない!

小隊分割は危険！ "高低差"という魔物

前作では部隊をふたつに分けて行動するのがセオリーだった。もちろん今作でも有効だが、多用は禁物。とくに高低差の激しいマップで部隊を分割してしまうと、CPUの部隊は高い確率で負傷(死亡)する。"縦"の視界は狭いCPUだが、反面"横"や悪天候の視界に関しては人間よりも優秀。おたがいの欠点を補うためにも、基本的には行動をともにするのが安全だ。



↑低い位置は、見えない場所から攻撃されるケースが多い。高い位置を確保したい。

↓監視塔を発見したら、スナイパーライフルや双眼鏡で敵兵の存在を確認しよう。



民兵の視線

アルファ	ライフルマン	機銃手	スナイパー
ブラボー	ライフルマン	ライフルマン	破壊工作兵

さっそく襲いかかる高低差

ミッション開始後に早々に待ちうけるのが②付近の傾斜。側面から現れる①のジープを排除したのちに、小隊全員で登り、ケリをつける。室内の戦闘ではグレネードを使用。ドアを開ける必要のない裏手から突入すれば負傷のリスクは下がる。







天使の怒り

アルファ	W.Jacobs	機銃手	スナイパー
ブラボー	ライフルマン	ライフルマン	スナイパー

屋外は慎重に、屋内は大胆に

①のふたつの監視塔は、それ自体よりもその下にいる固定砲台を乱射する兵士のほうが危険。撃たれるまえに遠距離から狙撃する。基地では5回、室内での戦闘が起こる。念のため6～12発ほど、グレネード(手りゅう弾)を装備しておきたい。







豹の迷路

アルファ	W.Jacobs	H.Ramirez	破壊工作兵
ブラボー	ライフルマン	機銃手	スナイパー

岩に隠れて傾斜を克服

高低差の激しいマップだが、遮へい物も多いため身を隠しつつ進めばそれほど危険はない。①のSAMは目視できるギリギリの距離から破壊。来た道を戻りコードブックがある地点②へと向かう。捕虜の海兵隊員を撃たないように注意すること。







隠された亡霊

アルファ	W.Jacobs	H.Ramirez	K.Henkel
ブラボー	ライフルマン	機銃手	ライフルマン

滑走路制圧に総力を結集

激戦となるのは②の滑走路。そのまえに①の弾薬庫に爆弾を置きにいく。②の戦闘はどこから入っても厳しい銃撃戦になるため、遮へい物に隠れる基本を踏まえ、6人全員で制圧にあたる。全滅が特別目標なので、最後のひとりまで完全に始末!







素早い大蛇

アルファ	W.Jacobs	K.Henkel	J.Stone
ブラボー	H.Ramirez	ライフルマン	機銃手

戦闘と回収、役割を分担

このマップは2部隊いっしょに行動しているとかなり時間がかかる。①の戦車破壊へ向かう部隊と、機密文書&捕虜救出をする②の部隊に分けてもいいだろう。戦闘はJ.Stoneで狙撃し、距離が近い場合はW.Jacobsのグレネードで対処。





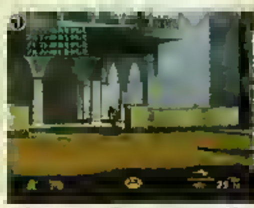


解放の嵐

アルファ	W.Jacobs	H.Ramirez	K.Henkel
ブラボー	S.Grey	ライフルマン	機銃手

民間人はギリギリまで放置

ミッションが始まったら即座に投票所の入り口と裏口に小隊を配置。プレイヤーは敵兵の多い①裏口を担当。敵の流れが途絶えたら司令部を制圧し、敵兵が減った状態で②民間人のもとへ。極力リスクが少ない状態で救出へと向かおう。







海の梢音

アルファ	B.Gordon	H.Ramirez	J.Stone
ブラボー	W.Jacobs	S.Grey	K.Henkel

小細工なしの銃撃戦を制せ!

①海岸沿いの敵部隊の始末と、②車両群を破壊する小隊と役割を分担。①は距離が取れるためスナイパーなら楽。②は時間制限があるため、小隊の精鋭で向かう。敵の数は多いものの平坦なマップなので、それほど苦労せず敵を殺害できるだろう。





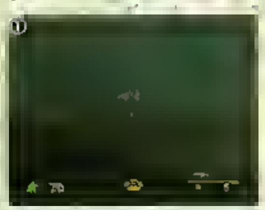


正しき射手

アルファ	B.Gordon	H.Ramirez	J.Stone
ブラボー	W.Jacobs	S.Grey	K.Henkel

ターゲットはプリエゴのみ!

①のヘリさえ破壊すればプリエゴは脱出手段を失う。ヘリをグレネードや手りゅう弾で爆破後、中央の砦へ進軍。砦で戦闘を起こせば、しばらくしてプリエゴが逃走する。護衛の兵士を殺害し、プリエゴに接触すれば、キューバでの任務は完遂だ!







GHOSTに休息なし! 新たな戦場をダウンロード!

すでにお伝えした第1弾のコンテンツダウンロード情報に引き続き、第2弾の存在も明らかに! 内容は4つのキャンペーンモードと対戦用マップの2種類。前者は引き続き砂漠を舞台にした過酷なミッション、後者はプレイ中にマップが確認できないという、いままでにない趣向を凝らしたマップが配信される予定。すべてダウンロードすれば前作を超えるボリュームだ!



マップが存在しない戦場も!?



↑➡プレイ中いっさいマップが確認できない"塹壕"(写真右)。狭いマップのため激しい近接戦が予想される"遺跡"(写真上)。



カメレオンの空

対空車両SAMを配置し、米軍の航空機を待ちかまえる反政府軍。友軍の部隊行動をフォローするため、GHOSTは敵作戦本部に突入。死角を突く敵の挟撃に注意し、作戦本部の無力化とSAM破壊の任務を遂行せよ!

驚きの砦

反政府軍の攻撃にさらされ、危険な状況に置かれた国連軍の前線施設。施設防衛の任を与えられたGHOSTを操り、国連部隊の救出を成功へ導くのだ。そして敵軍の砦を制圧し、作戦地域から反政府軍を追い払え!



BREAKDOWN

最終回！エンディングまで徹底攻略!

最終回を迎えた今回は、本作最大の目標である"ネクサス"を破壊し、地下遺跡から最終シーンに到達するまでを完全ナビゲート。さらにエンディング分岐についても解説。すべてをプレイし、重厚なストーリーを堪能しよう!

A action	タイトル	ブレイクダウン	
	発売元	ナムコ	ジャンル	アクションアドベンチャー
	発売日	発売中（1月29日）	価格	6800円（税別）
	開発	ナムコ	制作者	プロデューサー：上 博文
ブロック数	16ブロック	対象年齢	15歳以上	システム対応	5.1ch
その他			

地下に眠る巨大遺跡を突破し、ネクサスを破壊せよ!!

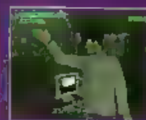
太古から存在したという遺跡内にあり、トラン兵を生み出す根源であるネクサス。そこに到達するまでには繊細なアクションが要求される場所も多い。いままでに培ったすべてのテクニックを駆使してネクサスを破壊し、世界の平和を取り戻せ!

マップ のアイコンの見かた

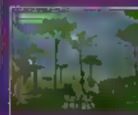
- ← 攻略ルート　1 攻略ポイント
- ■ 目標物、イベント
- ● トラン兵の配置
- ● 亜種の兵士の配置、インセクトの配置
- ● アイテム　■ ダクト
- ★ ジュース自動販売機

舞台は広大な自然公園へ

本攻略内の"遺跡自然公園(1)(2)"は、これまでの建物内やトンネルなどとはまったく違い、大きく開けた舞台になっている。敵から遠ざかるように移動すれば、戦闘を回避して進める場面も数多いぞ。



⬅道案内をしてくれる研究員もいる。



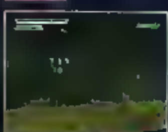
➡広大な地下空間。上空には人工の太陽が!?

CHART 1　MAP 1　遺跡入り口

コンテナなどで入り組んだ地形が特徴。その陰には大勢の兵士が警備に当たっている。敵サーチを頻繁にしよう。

1. トロッコで移動
2. 巨大ゲートを開く
3. ヘリポートへ向かう
4. バッテリーを入手
5. 巨大な赤い壁を停止
6. 遺跡自然公園(1)へ

1-① バズーカを持つ敵兵士



⬅大トンネルからエレベーターで下り、トロッコを再発進させて最初のカーブを曲がると、つきあたりにふたりの兵士が現れるのが見える。



➡ひとりが強力なバズーカを持っているので、トロッコの中で姿勢を低くし、そのまま進む。するとふたりの兵士をトロッコでひいて倒せるのだ。

1-② コンテナを使って敵弾を回避



⬅トロッコが停止したらその背後に注意。コンテナに隠れていた兵士がやってくるハズだ。すばやくコンテナに身を隠し、反撃すればオーケー。

3 敵全滅後、レーション回収



⬅マップで示したふたり組の兵士はレーションを持っている。一帯の兵士をすべて倒したら、レーションを回収。以降の地下遺跡に臨む。

4·5 バッテリーを機械に接続



⬅ゲートをくぐった直後、右手にヘリポートが見える。ここにある箱をパンチや銃で破壊すると、必須アイテムのバッテリーを入手できる。



➡さらに奥には研究所にあったものと同じ大きな赤い壁と、それを停止させる機械が。バッテリーを持った状態で機械にアクセスしよう。

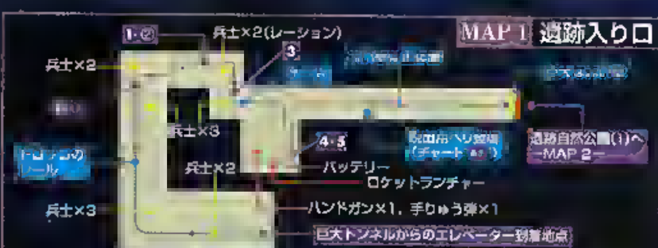


CHART 2　MAP 2　遺跡自然公園(1)

ジープからジャンプし、崩壊した橋を飛び越える場面はタイミングが重要。アレックスとは再び別行動になる。

7. ジープを入手
8. 奥に前進
9. ジャンニと再会
10. ジープで落ちた橋を飛び越える
11. ソウラス登場
12. アレックスが連れ去られる
13. さらに奥に前進
14. 遺跡自然公園(2)へ

10 タイミングと角度をつかめ！



⬅スタートさせたらフルスピードで橋に突入。このとき橋の右端ギリギリから進入できればベスト。速度を保つため橋の欄への接触は避ける。



➡小さな段差がある場所まで進んだらハンドルを左に軽く切る。クルマが向かいの橋の右端に向くように調整して、そのまま飛び込もう。



⬅画面に△ボタンを押すように指示が出たらジャンプする。転落してしまうことも多いので、何度か挑戦してクルマの角度を微調整しよう。

対トラン兵兵器を入手！

ジャンニと再会する場所の付近では、彼らが使用していたトラン兵にも攻撃できる兵器を手に入れられる。



⬅威力は低いが射程距離が長い。遠くにいるトラン兵をおびき寄せるのに有効。

13-① 広さを利用して敵の群れに対抗



⬅トラン兵は数体ひと組になって配置されており、いちどに相手するのは厳しい。まずはパルスショットなどでこちらにおびき寄せよう。

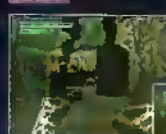


➡移動しないアサルトは無視してセンチネルとさきに戦う。走ってくるセンチネルを引き連れ、アサルトの攻撃が届かないところまで移動。



⬅センチネルが攻撃してくるところへは、すばやいパンチやガードアタック、投げが効果的。アサルトと戦うときは横移動で攻撃をかわそう。

13-② エンフォーサーは1体ずつ



⬅ここでもパルスショットを使っておびき寄せよう。



➡1体のみを引きつけ、孤立させてから戦うのがセオリー。

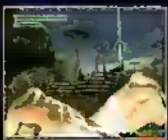
CHART 3 遺跡自然公園(2)～外壁

MAP 3,4

遺跡中心部へのエレベーターに到達するが、イベントのみ発生して乗れるわけではない。外壁では足元に注意。

- 15 エレベーター塔へ向かう
- 16 エレベーター塔でイベント
- 17 カードキーLv.3を入手
- 18 サイトゼロ外壁へ
- 19 外壁を上る(以降MAP 4)
- 20 サイロへ

15 重機関銃をガードしつつ接近

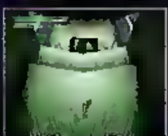


←エレベーター前の広場には、3カ所ほど土のうが積まれているポイントがあり、そこに兵士が隠れている。攻撃をガードしながら接近しよう。

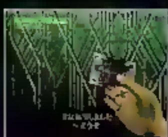


➡土のうの前でしゃがんで反撃。ただし、この兵士たちは手りゅう弾を投げてくる。兵士が投げるモーションを取ったら、すばやく離れること。

16 ステファニアは救出不可



←青い壁からエレベーターのあるフロアに入るとステファニアの声が聞こえてくる。突き落とされそうになるが、どうすることもできない。



➡転落したステファニアからカードキーを回収。そして「エレベーターが起動した」という無線が聞こえたら、再度、青い壁から外に出る。

ジープを武器として使う

遺跡自然公園で入手できるジープはすべて武器としても使える。トラン兵は跳ね飛ばすのみだが、兵士はそのまま倒せるのだ。うまく使えば敵の群れも簡単に強行突破できるぞ。



←不規則に左右に移動すれば敵の攻撃も当たりにくい。当たると危険なバズーカを持つ敵も……。



➡いっきに接近して簡単に跳ね飛ばし、倒せる。トラン兵の場合は倒せないが無視して進もう。

19-① 敵サーチを頻繁にする



←外壁にはフローターやインセクトといった、小さく目立ちにくい敵が多い。上下左右どこから迫ってくるかわからないので、サーチをマメに!

19-② ジャンプで足場につかまる



←外壁での前進手段はおもに"ジャンプで捕まって上る"のくり返し。ジャンプ時はダッシュで助走をして、飛距離を十分に出しておくこと。

19-③ 鉄骨に飛びつく

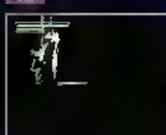


←ここには少しだけ広いエリアがあり目の前に足場もあるが、ジャンプ力が足らず捕まれない。そのエリアで飛び出ている鉄骨を見つけよう。



➡鉄骨に飛びつき、そこに上ったら、まず方向転換をしてからゆっくりと移動を開始しよう。足場が非常に狭く、転落しやすいので注意!

20 サイロ入り口の敵は各個撃破



←ここのエンフォーサーとアサルトは、入り口を挟んだふたつのグループと考えて対処する。入り口に向かって左側、そして右側の順に攻略。



➡写真の位置くらい入り口から退がっておけば、エンフォーサーはこちらまで来られない。さきにパルスショットでアサルトを攻撃。



←片側のトラン兵を生み出す柱から出現する2体のアサルトを始末したら、エンフォーサーを倒す。入り口左側のグループも同様に対処。

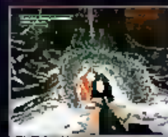
CHART 4 サイロ内部

MAP 5

小さな足場を渡りながら上っていくサイロでは、細かく視点移動して自分の立っている位置をつねに確認しよう。

- 21 サイロ1を降りる
- 22 サイロ底部の敵を全滅させる
- 23 サイロ2を上る
- 24 中央ドームでアレックス登場
- 25 ソウラス登場
- 26 ソウラスとの戦闘(第1形態)
- 27 ソウラスとの戦闘(第2形態)
- 28 ソウラスに敗北
- 29 イベント発生
- 30 ターミナス4へ移動

21-① 広場の中心から内部に進入



←外壁の入り口に入ると、サイロ最上部の広場に出る。この中心部からサイロ内部に入れるぞ。侵入時にはフローターが出現するので要警戒。

21-② ジャンプの強弱を使い分ける



←サイロ1では、狭い足場が非常に多い縦穴を下っていく。写真のような広い足場の場合は走ってジャンプしたほうが着地しやすい。



➡逆にかなり狭い足場の場合は、直接着地するのではなく、小さなジャンプをして足場にいちど捕まり、よじ登るようにすると安全だ。

21-③ つねにフローターに注意



←縦穴にはフローターやインセクトが配備されている。攻撃を受けると視界が乱れて危険な状態になるので、外壁と同じくサーチが要となる。

21-④ 足元に気をつけてリフトにつかまる



←縦穴の途中にあるリフトのフロア。このリフトに乗るときは、向こうからやってくるリフトを迎えるように待ち、タイミングよくジャンプ。

21-⑤ トラン兵に対処しきれないときは





➡トラン兵は左の写真にある柱(トランシューター)から産み出される。数がとにかく多いため、戦闘を避け、無視して写真の穴まで走る手もある。

22 効率よく敵を倒すには



←トランシューターから現れる、足の速いステルスをおびき寄せる。ガードアタックによる攻撃が有効だが、透明でも姿の確認はしやすい。

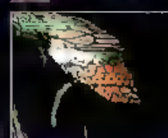


➡つぎにアサルトの射程外でエンフォーサーと戦う。ここには1体しかいないので楽に戦える。通常のコンボでトランジェン回復に努めよう。



←最後にアサルト。周辺の機器で攻撃を遮りながら接近し、2体を交互に攻撃。全滅させればそのすぐそばにある赤い壁が通過可能になる。

23 下りのときと同じことを心がけて



←逆に縦穴を上っていくのが目的だが、足場が目線とおなじ高さにある分、少し転落しにくくなる。ただ、トラン兵の数は半端ではない。

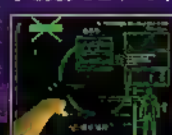
24 ソウラスとの戦い1回戦



←中央ドームでは、アレックスの檻でアクセスしたあと戦闘開始。スライディング→肘、もしくはアッパーを基本に戦う。攻略法は91ページを参照。

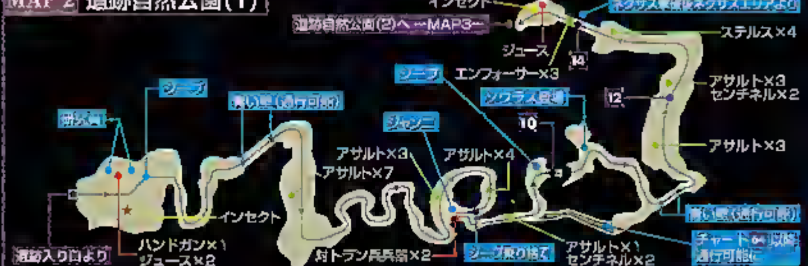
絶対勝てないソウラス第2形態

この時点でのソウラス第2形態には、いくら攻撃しても勝てない。逆に攻撃を受けるとイベント開始になる。



←機械的な画像が目の前に映る。その直後目を覚ますとそこは……。

MAP 2 遺跡自然公園(1)



MAP 3 遺跡自然公園(2)



CHART 5

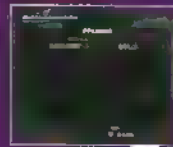
ターミナス4

デリックが目を覚ましたのは未来の地下研究所。研究所員の話やオガワが残したテープから驚愕の事実を知る。

- 31 βプロジェクト室で目を覚ます
- 32 研究員と会話
- 33 アサルトが登場
- 34 研究所内を移動
- 35 動く歩道から崩壊した街へ
- 36 地下研究所へ
- 37 グレンとの再会イベント
- 38 センチネル(×4)が登場
- 39 アクセラレーターを回収
- 40 能力覚醒イベント
- 41 敵を全滅させる
- 42 エンフォーサー(×3)、アサルト(×1)が登場
- 43 敵を全滅させる
- 44 "揺り戻し"で過去へ

覚醒後の状況変化に注意

まず目につくのが、ゲージの類いがポーズ中にしか見られないこと。交戦中もポーズをかけて体力の確認を怠らないように。また、武器などもいっさい失っている。



➡覚醒したあとは、これまでに持っていた武器もすべてなくなっている。再び集めなおさなくてはならない。



⬅アイテムに接近したときに表示されていた、"ACCESS"も出ない。何かありそうだと思ったらXボタンを頻繁に押してみる癖をつけよう。



➡武器は死体やグレンが残したテープのそばなどにも落ちている。今後も武器は必要になるぞ。

34-① 小部屋に少しずつおびき寄せる



⬅ベッドがたくさん並んでいる部屋にはトラン兵の群れが。奥で仕切られた狭いほうの部屋で待機し、やってくるトラン兵を迎撃すればいい。



➡部屋が狭いため、トラン兵の攻撃を回避しにくい状況でもある。トラン兵があまりにも集まりすぎたら、衝撃波でいったん散散らそう。

35-① 瓦礫を盾にして前進

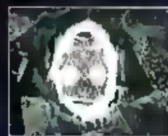


⬅動く歩道のエリア。歩道終点で3体のアサルトが待ち伏せている。歩道に乗ろうとすると瓦礫が落ちてくるので、そこにしゃがめば……。

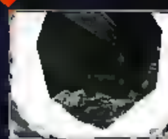


➡これでアサルトの攻撃は当たりにくくなる。歩道の終点に到達したら、すぐ横の扉に駆け込む。これでダメージを最小限に食い止められる。

36 トラン兵が乗っていた柱から地下へ



⬅記憶スキャン中、サイロ2最上部で発射されていたトラン兵ロケットが突き刺さっている。これを降りていくと再び地下研究所に行ける。



➡地下研究所に到達すると、アクセラレーターを持ったグレンを発見できる。このあとは最後の能力覚醒をするイベントに突入するぞ。

40 各能力が大幅パワーアップ



⬅体力は倍近くまで増加している。トランジェンも大きく増加。いままで以上に積極的に必殺技を使って、敵と戦えるようになっている。

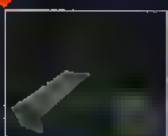


➡ジャンプ力も上昇。ただし高所からのジャンプには注意。ふつうに降りれば無事でも、ジャンプで飛び降りるとダメージを受けることが。

34-② テープを聴くと道が開かれる

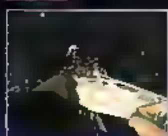


⬅記憶スキャン中の世界の、ステファニアと初めて出会った部屋にグレンのテープが。未来世界のことやデリック自身のことが語られるぞ。



➡全部で4本のテープがある。最初から再生可能な状態のテープを聴き終わると、つぎの部屋への通行を妨げていたロッカーが倒れる。

35-② ガードアタックと投げを活用に



⬅崩壊した街に出ると、すぐ5体のセンチネルと交戦状態になる。逃げても追ってこられる場合があるので、ここで倒しておきたい。



➡ガードアタック(射)を使えば確実に1体、密集時に使えば複数倒せることもある。さらに投げを使ってトランジェンを回復しておこう。

37~39 アクセラレーターは床下に



⬅アクセラレーターを注入しようとすると、4体のセンチネルが現れる。その衝撃でアクセラレーターは床下に。写真の穴から床下に入ろう。



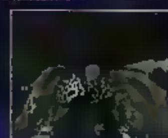
➡アクセラレーターを使うと能力覚醒。CMでもお馴染みのBGMも流れるぞ。ちなみに覚醒まえにセンチネルを倒しても無限に増援が……。

42 ここではブーストを温存



⬅敵を倒したあと、エンフォーサーが3体出てくるため必殺技は温存。少し離れ、走って追跡してきたところにジャンプキックを叩き込め!

43-① まずはアサルトを倒す



⬅センチネル全滅後現れる増援も4体。ジャンプ力が強化されているので、さきに2階へ上がり、そこにいるアサルトを倒しておこう。

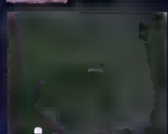
構造はやや異なるが一本道

未来世界での覚醒後は、グレンと再会しなければならない。研究所内の構造が変化しているため、戸惑うかもしれないが、グレンの居場所までは完全な1本道。鍵が開いている扉を見落とさないよう進むだけでいい。



⬅記憶スキャン中、グレンと出会った直後に現れた、鍵のある不思議な国際は、ここで登場する。

35-③ 抜けた床を飛び越える



⬅ビルの中に開いている大きな穴。ここは助走をつけて大きなジャンプをすれば、右端に少しだけ残っている小さな足場につかまれるぞ。

35-④ 崩れた壁から外へ出る



⬅ビルのそとにいるトラン兵を自動的に攻撃する兵器を発見したら、そこの壊れた壁から外に出よう。そして外壁を伝って隣りの部屋に入る。

NEW SKILL ブースト

超高速で動けるようになる究極の能力。敵の群れを攻撃するときはもちろん、囲まれたときの脱出手段としても重要だ。また、最終エリアではこの能力が必須になる場面も。



⬅コマンドは両スティック同時押し込み。トランジェン消費が多いため連続使用に向かない。

43-② エンフォーサーはブーストで



⬅ブーストを発動させたら1体に攻撃を集中。まずは数を減らすことを優先に考える。ブーストの効果が切れたらすぐ逃く後退するのだ。



➡ブーストが切れたら、スライディング～アッパー→距離をとる、という流れでトランジェンを回復。再びブースト発動につなごう。

MAP 4 外壁



MAP 5 サイロ内部

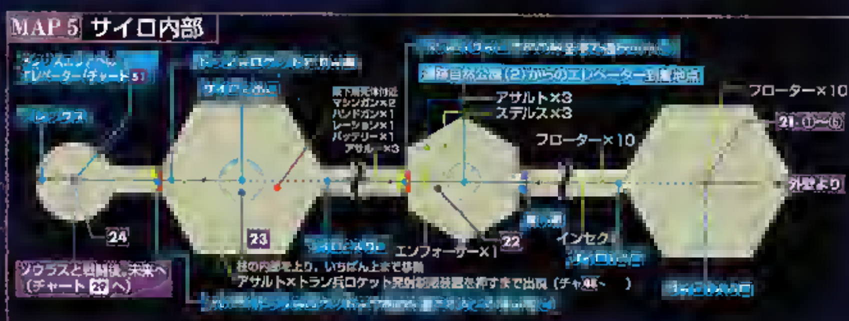


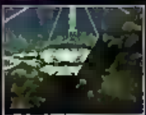
CHART 6 遺跡～サイトゼロ

MAP 2,3,5

"揺り戻し"終了後、遺跡からエレベーターまでと、サイロ底部から中央ドームまでは完全に同じルートになる。

- 45 巨大なミイラの前で"揺り戻し"が目に
- 46 エレベーター塔でステファニアを救出
- 47 エレベーターでサイロ底部へ
- 48 中央ドーム入り口でアサルトと戦闘
- 49 中央ドームでソウラスとの決戦
- 50 アレックスと会話イベント
- 51 エレベーターでネクサスエリアへ

45 同じルートをしばらく進む



←アレックスを連れたソウラスを見送ったら、記憶リプレイ時と同じくエレベーター塔を目指す。攻略上の注意点も以前と同様だ。

46 突き落とされるまえに救出



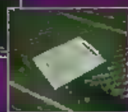
←エレベーター塔では、またステファニアが突き落とされそうになっている。ジャンプで上に移動、周辺にいる兵士たちを全滅させる。

ジャンプ力が上がり、行動範囲も広く

この驚異的なジャンプ力を使えば、ソウラスが乗っていた巨大なミイラの上にも行ける。ほかにもいろんな場所に上れるので、探してみては？



←ソウラスが去ったあとそこに上る……。



➡新たなる研究の報告書を発見できた！

ソウラスの攻撃パターンを把握し、長期戦を制するのだ！

2回目の対決は長期戦が予想され、体力的に苦戦をしいられる。そこで、第2形態以降で使える戦いのコツを伝授。使う技はスライディング～アッパー。アッパーで大きく吹っ飛びダウンしたところに、さらにスライディング～アッパーを放つのだ。タイミングがあえば、ソウラスに何もさせずに倒すことが可能だ。



←パワーアップ時にも攻撃。トラン・シェン回復効果はあるぞ。

①打撃コンボ



第1形態では2連、第2形態以降は5連コンボまでをくり出してくる。ここではガードアタック(肘)で逆に大ダメージを与えるチャンスだ。

②パルスショット



最大10連射まで強化される。しかし、これはロックオンした状態での横移動で簡単に回避できる。手が青く光ったら、即座に横へ回避！

③ブースト、瞬間移動



第2形態以降専用。ブーストを使われたら画面が歪むので対抗してブーストを使おう。瞬間移動は、その直後打撃技を出してくるぞ。

CHART 7 ネクサスエリア～幻覚世界

MAP 6

ソウラスを倒すと、中央ドームの中心にエレベーターが現れる。ここからネクサスの中枢部に潜入するのだ。

- 52 エリアを前進する
- 53 トラン兵との戦闘
- 54 ネクサスに接近
- 55 幻覚の研究所で目覚める
- 56 1～3番の部屋で順番にイベント
- 57 3番の部屋でアクセラレーターを入手
- 58 ブーストを発動
- 59 自分の背後にいる敵を撃破
- 60 ネクサスを破壊
- 61 遺跡自然公園(1)へ

52 特殊な仕掛けを突破



←遥か下から巨大な柱が吹き上げてくる。その場所やペースはマップを参照。タイミングを計ってジャンプ→着地のくり返しが続く。

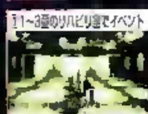
➡柱が足場を直撃し、足場がなくなっていく。前方の足場が減少するパターンと後方の足場が完全に消滅していくパターンがある。





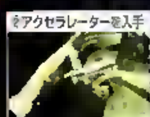
←ネクサスエリア⑤の後半には、見切れないほど高速で柱が吹き上げているところがある。ここでブーストの出番。発動後はいっきに前進。

55～59 幻覚世界からの脱出法



←ネクサスに接近しようとすると黄色い光に包まれ、研究所のベッドで目を覚ます。このイベントでは幻覚の味方を銃で撃つことになる。

➡幻覚のグレンを撃つとアクセラレーターを落とす。トラン兵を入り口方面に引きつけてから、す速くアクセラレーターを入手。





←能力が覚醒したらブーストを使用して、背後を飛び回っている小さな球を攻撃し、破壊しよう。すると、ネクサスのもとへと戻るぞ。

MAP 6 ネクサスエリア



CHART 8 遺跡脱出

MAP 2

ネクサスの元に戻り、ネクサスを破壊すると、遺跡全体が崩壊を始める。脱出までのタイムリミットは4分……。

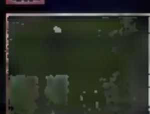
- 62 アレックスと合流
- 63 ジープに乗って脱出
- 64 ヘリポート前に到着
- 65 ヘリ登場
- 66 ヘリに飛び移る
- 67 ヘリで会話イベント
- 68 エンディングへ

64 瓦礫でルートが変化



←崩壊開始後は道を逆走、遺跡入り口のヘリポートを目指す。1ヵ所ルートが変更された場所があるので注意。

66 ジャンプの高さを調節



←脱出ヘリに乗り込むときのコツ。ジャンプしてジャンニの顔が画面から消える寸前にボタンから指を離し、ジャンプをやめよう。

プレイヤーの行動によりエンディングはふたつに分岐

無事にヘリに乗り込めたら会話イベントが始まる。しばらくすると、未来世界でデリックに起こったのと同じ"揺り戻し現象"がアレックスの身に起こる。そこでどんな行動をとるかで、エンディングはふたつに分かれるのだ。

アレックスに"揺り戻し現象"が

➡突然アレックスを白い光が包み始める。彼女はとっさにヘリの扉を開け、宙に身を投げる。このとき……。



①未来に戻るアレックスを見送る



←そのままアレックスを見ていると、どんどん白い光が強くなる。そして、彼女の口からは最期の言葉が……。

②"揺り戻し"に飛び込む



←デリック自身も飛び込むと、揺り戻し現象に巻き込まれる。そしてアレックスと言葉を交わし、エンディングへ。

ブレイクダウン熱冷めやらぬアナタの心にアクセラレーション!!

ブレイクダウンのそーなんだ!

プレイすればするほど、深まる謎がある『ブレイクダウン』。いっそのこと、作った人に質問をぶつけてスッキリしてしまいたい！ということで、ナムコに押しかけて根掘り葉掘り聞いてきちゃいました。

この人たちに聞きました！



↑「ブレイクダウン」のことなら何でも知っているおふたりに、怒涛の質問攻勢を。

この記事には強烈な ネタバレ情報が 含まれています

アクセラレーション(=ネタバレ)レベルの目安

- 薄口：ゲームをはじめたばかり&攻略途中の方も平気です。
- 中濃：最低1回はエンディングを見ていないと後悔します。
- 濃口：寝ても覚めてもこのゲームが気になる人だけに……。

ナムコの完全一人称視点のアクションアドベンチャー『ブレイクダウン』が発売されて約2カ月が経過したこのごろ、いかがお過ごしですか？　まだ手に入れてません、て人はいますぐ最寄りのゲーム取扱い店に行ってもらうとして、一度ならず何度クリアーしてもなお、そのゲーム世界の魅力に惹きつけられる人は少なくないだろう。そんな「ブレイクダウン」ジャンキーなアナタのために、本作のストーリーの理解がより深まる開発者インタビューを敢行してきた。インタビューに答えてくれたのは、本誌でおなじみのプロデューサー・上博文氏と、シナリオを担当した鬼頭雅英氏。鬼頭氏はプレイステーション2用フライトシューティング「エースコンバット04」のゲーム部分のセリフや設定を手掛けていた人物だ。氏はシナリオを作りあげているだけあり、「ブレイクダウン」の隅から隅までを知り尽くしている重要人物。インタビューのしがいは十二分だった。以下にそれらをまとめたので、とくとご覧あれ。今回で初めて明らかにされる裏設定情報も満載だぞ。
※読む際はくれぐれも自己責任で！

KEY WORD α・βプロジェクト

両プロジェクトが立ち上がったそもそもの発端は?

ストーリーを考察するうえで無視できないのが、主人公デリックが被験者として関わっているプロジェクトの存在。'トランジェン'なる物質を人体投与して超人を作り上げる実験で、愛知したのは軍部……というのは何となくわかるが、なぜこのプロジェクトが必要だったのか？

「軍はもともと、サイトゼロで発見したトラン兵を軍事利用するため、彼らを自由に制御するための研究を進めさせていました。しかしその研究は一向に結果を出さない。痺れを切らした軍上層部は、研究過程で判明した物質・トランジェンを人間に投与することで、手っ取り早く聞き分けのよい'戦闘マシン'を誕生させられないものか、と考えたわけです」(上氏)



➡ゲーム開始当初、デリックを襲う兵士。いつの時代も面倒事を起こすのは'軍'だ。

αとβ、両プロジェクトは何がどう違うの？

αとβの違いはズバリ、被験体の年齢と投与するトランジェンの濃度。最初にスタートしたのはαで、何人かの成人に濃い目のトランジェンを投与するという、いかにも即物的な条件だった。その結果は、ほとんどの被験体がトランジェンの副作用により死亡し、生き残ったのはデリックひとり――しかもゲーム開始時点では昏睡状態――という惨たんたるもの。'実用化'には、到底程遠いものだった。αに遅れること数カ月で始まったβプロジェクトは、年端のいかぬ少年少女に少量のトランジェンを投与するという堅実路線(あくまでもさまざまな条件下によるサンプル調査の一環としてだが)。こちらは死亡者をほとんど出すことなく、被験者に'そこそこの超人的能力'を発揮させることに成功した。アレックスがトラン兵と互角に渡り合えるのは、彼女がβプロジェクトの被験者のひとりだったからだ。

なぜ軍は、αプロジェクトの被験者デリックを抹殺しようとしたの?

「両プロジェクトと並行して進められていたネクサスの起動実験により、トラン兵が暴走。彼らは軍事利用できないばかりか、人類の脅威になりえると判断した軍部は、一連のプロジェクトに関わる研究者を抹殺し、研究データを隠蔽することで、今後予想される厄介な国際責任問題を回避しようとしたのです。なかでもαプロジェクトの生き残りで絶大な能力を宿しているデリックは、軍にとっては'この世に存在してはならない人間'だったのです」(鬼頭氏)

KEY WORD トランジェン

トランジェンっていったいどんな物質？

トランジェンは神経伝達物質の一種で、これが人間の体内に入ることで、その人間に何らかの変化をもたらす。その効果は肉体的なもの(動きが俊敏になる、筋肉が強化されるetc.)、超常的なもの(テレキネシスetc.)など個人格差がある。それはトラン兵に関しても同様で、さまざまなバリエーションがあるのもそのためだ。余談だが、アサルトが発射するレーザーと、ジャンニ率いる特殊部隊が使用していた対トランレーザー、そしてサイトゼロ内の扉を開けるためのレーザーは、あくまでも'波長が同一のもの'ということで、トランジェンとの直接の因果関係はない。



⬅ゲームが進むにつれ、パワーアップ時に左手も光るようになる。案外、画面で確認できない箇所もドクドクみなぎっているのかもしれない。

デリックのパワーアップとトランジェンの因果関係は？

アクセラレーターで急激に'覚醒'させられた時は別にして、フィールド移動中にパワーアップ(新技を取得)する条件が、いまひとつわかりにくい。どのような基準に基づいて覚醒しているのだろうか……？

「トランジェンが投与されると、人体はトランジェンを分泌するようになります。それは時間の経過とともに少しずつ進行し、トランジェンが一定量に達した時点で何らかのパワーアップをもたらします。ちなみにトランジェンの分泌速度は、宿主が緊張状態であればあるほど早まります」(鬼頭氏)

そう言われてみれば、フィールド上でパワーアップするのは、トラン兵と遭遇する直前がほとんど。敵の気配を察してグッと緊張感が高まった瞬間がブレイクポイントというわけか。

パワーアップ時にまず右腕が光るのはなぜ？

「なぜ、パワーアップするのが右手からか？という点については、αプロジェクトの研究員も解明できていません。プロジェクトルームにあるデリック以外の被験者の記録レポートに'右手の痛みを訴える'との記述があることからも、何らかの因果関係が推測されますが、実際のところは謎のままです」(鬼頭)とのこと。人類の祖先は直立歩行をし、前脚を'手'として利用することで、脳を格段に発達させたといわれている。'進化の象徴'として手の存在がクローズアップされるのは、決して偶然や、ゲームデザイン上の理由だけではないだろう。

KEY WORD 記憶再生マシン

ゲームの最初のシーンは再生された記憶の一部？

ゲーム開始直後に登場する意味深なシーン、一度クリアーしてから考えると、あれも'記憶再生装置によって作り出された映像'と解釈してしまいがちだが、正しくは'記憶再生装置に入れられた直後のデリックの主観視点'。破損した天使の人形が吊り下がっている薄暗い天井は、そこがトラン兵に支配された未来の研究所のβプロジェクト棟であることを意味している(記憶再生装置はのちに、この部屋に運び込まれた)……との補足情報でしっくりくるだろう。

デリックが見る"幻覚"もとになったネタはあるの？

「(最初に発生する)骨が溶ける幻覚は、実体験というよりは、アクセラレーションが起こったときの際の生理的な感覚(痛みetc.)の記憶が深層心理で変換されたものと思われます。砂漠の幻覚は、未来世界でデリックが見た風景が、多少編集されてあのような形になりました。デリックは、未来にタイムスリップしてしばらくのあいだは意識がありました。自分の到着した場所や、救助されてターミナス4へ連れていかれるまでのあいだに見た風景が無意識下に蓄積されていたのでしょう。柱の染みの顔の幻覚は、記憶再生装置に入れられる際、デリックの周囲にいた研究者の会話の断片的な再現です」(鬼頭氏)

それぞれの幻覚のモチーフはデリック自身の体験に基づいているようだが、例外がひとつ。

「研究者になって同じ通路・同じ時間をぐるぐる回る幻覚の原型は、オガワ博士との移動中に見かけた、急いで走っている研究員の姿です。それが記憶に焼きつき、そのときの研究員の五感を想像で補ったのが、あの幻覚です。'ゴール地点'の研究者たちの出迎えは、オガワ博士との移動後の場面(世界を救うと宣言し、場に居合わせた研究者たちに喝采を浴びる)の記憶が曖昧な形でつながったのでしょう」(鬼頭氏)

なぜ研究施設で記憶再生の研究が行われていたの？

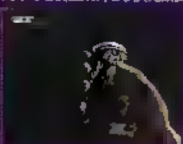
ステファニア教授によって進められていた記憶再生の研究は、あくまでも'カーターサイエンスセンター'なる自然科学総合研究所のいち部門として進められていたもの。軍としては'極秘プロジェクトに何かしら役立ちそうな研究を表向きの研究施設でひと通り揃えておく'といった腹積もりのうえの資金援助で、ネクサス起動実験への応用を期待していたものの、最終的には無関係と判断……というのが、ゲーム開始直前の状況だ。教授が残した記憶再生装置が本作の人類救済劇において重要な位置を占めているが、じつは教授自身もそういうつもりはまったくなく「ちょっとした偶然が重なっただけ」(鬼頭氏)というからおもしろい。

きみあ ぶれいく ダウン小ネタ集

デリックが飲みまくっている缶ジュースの正体は？

研究施設のあちこちに設置されている販売機で入手できる缶ジュース。ひと飲みすれば体力がグーンと回復するだけに、何かヤバいものでも混ざっているのかしら？

「そんなことはありません(笑)。あれは正式名称を'ウルトラドリンク'といって、『ブレイクダウン』の舞台となっている世界でもっとも人気のある炭酸飲料です」(鬼頭氏)



⬅ウルトラドリンクって……もしや缶の表面に描かれている'虎'のイラストって、そういうことですか一!?

アレックスが自分で体力回復する姿を見るには？

プレイ中、ごくたまに見られるのが、アレックスの食事シーン。彼女の人間らしい一面を垣間見られる貴重な瞬間だが、これって、狙って見ることはできないのだろうか？

「デリック同様、アレックスにも体力が設定されています。それが一定値以下になった時に体力回復アイテムが近くにあると、自分で回復します」(鬼頭)

とはいえアレックスが戦闘中にどれだけダメージを受けているかはわかりにくく、そもそもアレックスの体力状態はゲーム中では確認できない。「これはあまりオススメできない方法ですが……」と前置きをして、鬼頭氏が食事シーンを見るコツを伝授してくれた。

「通常時にアレックスに攻撃すると即ゲームオーバーになってしまいますが、敵との戦闘の流れで生じた'誤爆'はスルーされます。これを利用して、アレックスのだいたいの体力を把握すれば、調整しやすくなるでしょう」

たしかに気まずい方法だが、どうしても見てみたい人は試してみる価値がありそう。

「余談ですが、開発スタッフのひとりは、骨が溶ける幻覚の直後、アレックスの呼びかけで振り向いたとき、彼女がレーションをボリボリやっているのを見たそうです(笑)」(鬼頭氏)

昏睡中のデリックの排泄行為基本的に垂れ流し？

「おむつ●用で尿道にも管が入れられていた、という設定になっています。目覚めたときには管もオムツもありませんが、そこはゲーム的に省略しました」(鬼頭氏)

こんなしょうもない質問にも答えていただき、ありがとうございました。

研究員のレポート用紙は全部でいくつある？

『ブレイクダウン』の謎考察の大前提となるのは、フィールドのあちこちに置かれているレポート用紙。その総数はズバリ、25だ。「意味わかんねー！」とサジを投げるまえに、まずはすべてのレポート用紙を発見&熟読しよう。

インタビュー取材こぼればなし①



「ブレイクダウン」のストーリーは、大まかな筋を決定するのに時間がかけられ、その後、細かい設定やタイムパラドックスなどの要素が付け加えられていったという。シナリオ担当の鬼頭氏の仕事は、そういった設定を考え、あとは各場面のセリフを用意していけばいい……と思われがちだが、実際にはゲームに落とし込んでいく段階で、すべてのシーンにたいして細かい指定と調整が必要だったという。「このシーンは単純にムービーを入れて終わり、というわけにはいかないんですよ」と言う上氏の横で苦笑いの鬼頭氏。

あのとき、あのキャラの行動って……

"あの場面"の"あのキャラクター"の"あの行動"がどうにも解せない……
そんなアナタは、この解説を読んでスッキリしましょう！

デリック編

Q：なぜ最のランチに揮れ揺が？

デリック以外のαプロジェクトの被験者は、軒並み昏睡状態→死亡という末路を辿っているが、昏睡するまえにほんの一瞬だけ超常的な能力を発揮し、ひどく暴れた経緯があったという。昏睡状態から目覚めたばかりとはいえ、研究者にとってはデリックもまだまだ油断ならない存在。それゆえリハビリの指示も高所からのガラス越しで行い、リハビリのデータ採取時以外はおとなしくさせておきたかったようだ。

Q：ぶっちゃけデリックの正体は？

ゲーム中ではまったくといっていいほど明かされていないデリックの素性。推定年齢25歳、軍内部の公式資料上では"αプロジェクト志願兵"になっているそうだが、細かい設定はあえて設けていないとのこと。「プレイヤー＝主人公を前提としたゲームですので……」と上氏。いまさらながら、キャラゲー的視点に毒されている我が身を思い知りました。

アレックス編

Q：トラン兵に支配された未来でどう生き延びた？

「βプロジェクトの被験者の中でもとくに強かったから、というわけではなく『トラン兵襲撃の際、人々の避難誘導の任務を担っていたため、本格的な戦闘には参加しなかった……という偶然が働いて生き残ることができたのでしょう』（鬼頭氏）

Q：ゲーム開始直後に見られる不可解な動きは？

ビデオの逆回し映像のようなアレックスの一連の動作を端的に説明すると"デリックの揺り戻し現象に巻き込まれてのタイムチューブ移動中に、一時的にチューブから外れてふたたび戻るまでの様子"となる。揺り戻し現象、タイムチューブについては、下のタイムスリップ項を参照のこと。

Q：実際のところ、デリックをどう思っている？

ストーリー全編を通してみると少なからず好意を抱いているようだが、ほかの人物にふたりの関係を説明する選択肢で"恋人だ"を選ぶと即座に否定されることを考えると、あくまでもパートナーとしての信頼の情止まりといったところか。「どのシーンのアレックスのリアクションは、通常よりもタイミングを早めにしています」と説明する鬼頭氏は、とても楽しそうだった。

ジャンニ編

Q：なぜ彼はデリックを見逃したのか？

ジャンニは頭が切れ、大胆な判断をできる軍人ゆえに、軍内部でも特殊なポジションに据えられている。デリックと対面したときも、そのまま殺してしまうよりは生かしておいたほうがみずからの任務を遂行するうえでも都合がよいと判断できたのだろう。

ステファニア編

Q：研究施設から脱出後、なぜサイトゼロにいた？

鬼頭氏によれば、彼女は確たる目的があってサイトゼロに向かったわけではない。"人目を避けるルートを移動しているうちにいつの間にかたどり着いてしまった"というのが実際のところのようだ。研究者としての能力はともかく、人生設計においてはかなり行き当たりばったりなところが妙に人間臭い。

ソウラス編

Q：初遭遇時、なぜデリックたちを殺さなかった？

ネクサスの起動とともに活動を始めたソウラスは"サイトゼロを取り巻く環境の調査"が最優先の任務だった。つまり、その場に居合わせたデリックたちは、あくまでも地球という惑星の環境サンプルのひとつであり、積極的に排除すべき対象（戦闘するべき相手）ではなかったのだ。

Q：なぜソウラスだけイケメンなのか？

この間抜けな質問に対しても、鬼頭氏はまじめにコメントしてくれた。

「ゲーム中で登場するサイトゼロのイケメンは彼ひとりですが、ひょっとしたら研究員の調査が届いていないエリアには、ソウラス以上に強くイケメン、あるいは、イケメンだけどそれほど強くない存在がいる可能性も否定できません」（鬼頭氏）

また、この質問に関連して、上氏が思わぬこぼれ話を提供してくれた。

「開発当初は、ソウラスは3人登場させる予定だったんです。けっきょく、それはシナリオを詰めていく段階で却下されたのですが、地球上で入手したサンプルの内容によって、性格などが一者一様に変化していく、なんていうアイデアもありました」（上氏）

？？？編

Q：ゲーム冒頭でデリックを覗き込んでいたのは？

「オガワ博士の指示でデリックの記憶再生プロセスの神経指揮を行っている、ネッドという研究者です。けっこう重要な役なんですけどね」（鬼頭氏）

KEY WORD

タイムスリップ

タイムスリップと揺り戻し現象の関係は？

タイムスリップは過去から未来、あるいは未来から過去へと"向かう"現象、揺り戻しは、行った時間からもとの時間に強制的に"戻される"現象で、両者は対をなす。この概念は鬼頭氏のオリジナル・アイデアとのこと。「タイムスリップものは、行った時代から戻ることが醍醐味のひとつですが、『ブレイクダウン』にはタイムマシンのような便利なものはありません。"必ずもといた時間に戻される"と決めることで、いろんな部分の整合性が取れました」（鬼頭氏）

揺り戻し中に流れる映像の意味は？

「時間軸の移動時には、"タイムチューブ"なる超時空的なチューブを使います。移動時には、チューブから外れて、途中の時間軸に何度か降り立ってしまうことがありますが、その際には周囲の様子がビデオの巻き戻し映像のように見えるのです」（鬼頭氏）



←タイムチューブから一度外れたら、その近辺にあるチューブの入り口（再合流口）に入り直さなければならない。外れっぱなしはあってはならないのだ。

つまり、高速で移動しているのはタイムチューブ内の映像で、たまにカットバック風に挿入される各場面の映像は、チューブから外れたときに見た映像、というわけだ。

揺り戻し後は、同時間軸に同一人物がふたり存在する？

このようないわゆるタイムパラドックス問題は、タイムスリップを題材にした物語にはつねにつきまとうものだが、『ブレイクダウン』では"戻ったさきの時間軸にいる自分の魂と同化する"という明快な答えを打ち出して、泥沼化を回避している。これは、時間移動の際の整合性調整に苦労していた鬼頭氏に、上氏が提案したアイデアだったとか。

KEY WORD

サイトゼロ

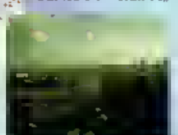
サイトゼロの位置と内部構造を教えて！

物語中で判明しているサイトゼロは"横浜みなとみらいエリア沖の海底にある海底よりも深い地中に埋没している、巨大な空洞"。研究員は、その内部を3つのエリアに分けて認識していたが、あくまでもそれは人間が到達しうる範囲での便宜的な区分。「実際の規模は、定かではありません。"自然公園"にしても、移動した範囲ですべてとは限らないですからね」と、不敵な笑みを浮かべる鬼頭氏。

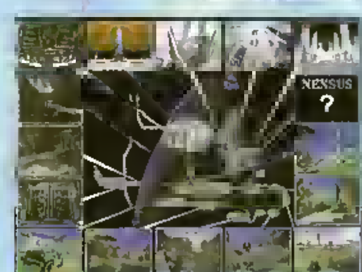
ゲーム中の行動範囲内での各シーンのおおよその位置関係は、下図のとおり（アートディレクター下野氏が作成した図）。すでにプレイした人であれば「なるほど～」と思えること請け合いだ。図左部の地表につながっている通路は、軍が調査用に築いたもの。ジグザグしているのはサイトゼロに向かうときに利用した鉄道で、逆下型の通路……というか空洞は、ラストのシーンでデリックたちを助けにきたヘリが利用したものだ。ちなみにソウラスは、「サイトゼロ内を独自のルートを利用することで、縦横無尽に移動可能」（鬼頭氏）とのこと。でもなければ、あのフットワークの軽さは説明できないしね。



←プリントアウトした地図でサイトゼロの位置関係を説明してくれた鬼頭氏。



→ナムコ応接室の窓からの景色に、強烈な既視感が……。さすがは"ご当地"、としばし感激。



なぜ研究施設内にサイトゼロの扉があった？

研究施設内に唐突に置かれていた巨大な"扉"。アレックスが「まえに来たときにはなかったのに」と言っていることからも、それがずっとそこに存在していたわけではないようだが……？

「あの扉はネクサス起動実験研究の一環として、サイトゼロから持ち出されたものです。巨大な腕の骨など、比較的重要度が低いと思われる対象物の研究調査は、より地上に近いセクションで行われていたのでしょう」（鬼頭氏）

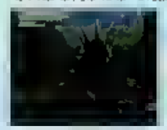
サイトゼロはどういう経緯で発見されたの？

「サイトゼロは、軍事とはまったく関係ない地質調査の過程で、偶然発見されました。国はそれを重要発見として極秘調査していましたが、軍がその特異性に目をつけ、軍事利用の可能性を見出し、調査の権利と調査データの独占化を進めたのです」（鬼頭氏）

サイトゼロのほぼ真上の海上は、サイトゼロ発見後に埋立地にされ（※横浜にある実際の埋立地の規模をひと回り大きくしたもの。みなとみらい周辺の地図と、ゲーム中に見えるベイブリッジとの位置関係から、だいたいの場所を特定できるはず）、カーターサイエンスセンターなどの施設が建設された。ちなみにゲーム中に移動できる地上は、すべてこの埋立地の敷地内。

自然公園内にいた"庭師"の正体は？

サイトゼロの"自然公園"エリアにある、人間にしてはあまりにも巨大すぎる骨。いまにも動き出してデリックに襲いかかってきそうな迫力を漂わせているものの、ゲーム中では動くことはなかった。研究員の調査レポートには「自然公園の"庭師"のような存在だったのでは？」と記され、謎ばかりが深まる一方だが、実際のところはどのような存在なのか？　そのあたりをズバリ聞いてみたのだが「研究員が知りうる情報がすべてです」（鬼頭氏）と、いまひとつ歯切れの悪い答えしか返ってこなかった。物語の核心に深く関わる部分だから明言を避けたのか、それとも何かほかの理由が……？



←自然公園内に残されていた庭師の骸。ゲーム中に発見できたのは、この1体きりだが、別の場所には"骨ではない状態のもの"も存在するかもしれない……と鬼頭氏。

ずばりサイトゼロとは何？そしてネクサスの正体は？

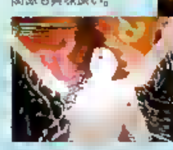
『ブレイクダウン』最大の謎といってもいいこのふたつの疑問。無謀を承知でぶつけてみた。すると、話は思わぬ広がりを……。

「サイトゼロは、発見される約4億年まえから同じ場所に存在していたことが、研究員の調査によって判明しています。4億年まえというのは、地球上にシダ植物が繁殖しはじめた時期。シダ植物はサイトゼロの自然公園内にも存在していた。地球上で誕生したシダ植物がサイトゼロ内にも定着したのか、サイトゼロ内にあったシダ植物の種子が地球上にばら撒かれたのかといえば、後者のほうがより自然ととらえるべきでしょう」（鬼頭氏）

サイトゼロの自然公園が、地球の自然環境のオリジナル・モデルではないのか？　という大胆な仮説。これは、サイトゼロが地球外からもたらされたものであることを暗示している。

「これはある資料で知ったのですが、遺伝子情報を確実に伝えるには、デジタルデータで運ぶよりも生物の状態で運ぶことが望ましいそうです。サイトゼロは各所に有機的なフォルムが認められ、実際に自然公園エリアのように生き物をその中に備えている場所もある……つまり、そういうことです」（鬼頭氏）

→ネクサスの起動とトラン兵の活動再開の因果関係も興味深い。





←植物だけでなく、人類の祖先もサイトゼロに存在していた!?

βプロジェクトの被験者少年はなぜシャッターを降ろしたの？

βプロジェクトの被験者の子供たちとガラス越しで対面するシーン。アレックスが、未来の世界で失った仲間たちと幼いころの自分に邂逅し、決意を新たにするというグッとくるシーンだが、子供のひとりがなぜかシャッターをせり上げるスイッチを押す。この行動にはいったいどういう意味が……と思ったら「とくに深い理由はなく、"変なオトナが来たから閉めよう"くらいの感覚です」（鬼頭氏）とのこと。いやー、勘ぐりすぎていたよ。

→この場面で左側の壁に視点を向けていると、おもむろにシャッターのスイッチを入れる少年の様子を見られる。



下水道からすごく簡単に地上に上がれるのは、ちょっと変？

ソウラスと追いかけっこ→下水路に飛び込む→ハシゴを上ると地上の軍事施設に……という一連の展開に感じる、ちょっとした違和感。それは、"かなり地中深くだったはずなのに、やけにあっさり地上に戻れたなぁ"というもの。「記憶のトレースによって作り出されたルートなので、どこかで欠落している可能性もあります」と上氏。

軍事施設内で流れるラジオの内容は？

上記でふれた、下水道から地上に戻ったときのシーンで聴こえるラジオの音。雰囲気からするとふつうのラジオ番組のようにも聴こえるが、元ネタはじつに意外なものだった。

「あれは『ブレイクダウン』の打ち合わせ前に録音していた、私の発言部分なんです」と、鬼頭氏。サウンド担当のスタッフが波形データを加工し、会話内容をわからない状態に仕上げたというのだ。特殊な聴覚を持っている人であれば、レアな情報を入手できるかも……!?

海外版『BREAKDOWN』は日本版とどこが違う？

日本版に遅れて発売される海外版は、単に敵の体力や攻撃力を上げた難易度アップバージョンというわけではない。

「敵キャラクターのAIが、よりずる賢く攻撃的になっていて、逃げる戦法はまず通用しません。また敵自体の数も増やしたり、デリックにも背後から首を折って倒すという技が追加されて、より攻略が難しく、日本版とは一味違うものになっています」（上氏）

PCゲーム『HalfLife』との共通点って？

『ブレイクダウン』とPCゲーム『HalfLife』（初代のほう）の両方をプレイしていると、大まかなゲーム展開の類似点に気づくはず。このあたり、まったくの無関係というわけではなさそうだが……？

「『HalfLife』はもちろんプレイしています。とてもおもしろいFPSとは思いますが、『ブレイクダウン』のシナリオを制作するにあたってはとくに参考にしているということはありません。あえて似ているといえば、"最初は軍隊と戦闘し、後半はエイリアンの陣営に乗り込む"といった場面展開の順番だけですね」（鬼頭氏）

インタビュー取材こぼればなし②



「『ブレイクダウン』は、すべてプレイヤーが操作して体験するゲームですから、視点が固定されたり、行動が限定される機会があってはいけません。プレイヤーの行動が予測できないゲームでどうやってストーリーを見せるかが大きなテーマでした」と上氏。その手法のひとつとして鬼頭氏が"発明"と呼ぶのは、遠方の爆発などで、視点が一瞬だけ特定方向に固定される、通称"強制ロック"。「人間の一般的な条件反射行動として組み入れることで、強制視点移動の押しつけがましさなしに"場面"を見せられるのは使えるなぁと」（上氏）



ボーダーをしっかり育てることが中盤攻略のカギ！

難度が急に上昇する中盤では、スコアを稼げる場所をしっかり把握することが重要。大きなキッカーは見逃すな！

タイトル	テンクウ2
発売元	マイクロソフト
ジャンル	パーフェクトスノーボーディング
発売日	発売中（2月26日）
価格	6800円（税別）
開発	Microsoft Game Studios
ブロック数	26ブロック以上
対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch / HDTV / 2人同時 / Xbox Live
その他	システムリンクケーブル対応、Xbox Liveプレイ時は8人同時プレイ可能

中盤のマウンテンを徹底攻略！前号で解説しきれなかったポイントも！

Careerモードの攻略に行き詰まったら、Eventでゲットしたスキルをほかのスキルに割り振り直してみると、道が開けることも。ボーダーを成長させつつ、チャレンジ内容に合わせてスキルの割り振りを工夫しよう。



←黄色いスキルポイントは"BOARD STATUS"で割り振り直せる。

Event

ひとつのコースを3回滑り、総合スコアの順位を競うEvent。時間制限があるため、なるべく転ばないことが重要になる。コース序盤に大きなキッカーが連続するので、スタイルボーナスでスコアを稼ごう。中盤の右側にある長めの階段では、レイルスライドをキメれば10000ポイントほど稼げる。

Millicent 1

PhotoShoot 1〜3

最初のマウンテンということだけあって、どれも難度は低い。確実にリングをくぐりつつ、ジャンプのときにスタイルボーナスを狙うようにすればクリアーは簡単だろう。"3"は、離れた位置にあるレイルにジャンプして飛び乗るのが少し難しい。飛距離が足りない場合は、ボーダーを育てて"OLLIE"のスキルを強化してから、再びチャレンジしてみよう。

Sponsor 1〜3

スポンサーが好きなトリックだけをキメていけば、クリアーは難しくないハズ。"1"の"エアリアル"とは、空中で行うトリックのこと。

Pro 1〜2

"1"をクリアーするとTweak（Melon+右トリガ）を修得できる。"2"では、スピンしながらスタイルボーナスを狙えばプロのスコアを上回れる。

Breckenridge

PhotoShoot 1〜3

"2"は、最初のリングに向かってジャンプするときの角度がポイント。ハーフパイプに対し、やや直角気味にジャンプするとよいだろう。"3"は、レイルに飛び乗れるかが勝負の決め手。飛距離が足りない場合はボーダーを育ててから再チャレンジすべし。つぎのレイルに飛び乗るときは、飛びたい方向にスティックを入れつつジャンプするのがコツ。

Sponsor 1〜3

"2"のレイルがかなり難しい。まっすぐ進まず、左側のコースを滑るのがコツ。レイルしながら進み、終盤のアイテム群でゲージをMAXにしよう。

Pro 1〜2

"1"をクリアーするとMelon Poke（Melon+左トリガ）を教えてもらえる。"1"、"2"ともに最後のトリックはフリップでキメると成功しやすい。

Bear Mtn.1

キッカーとアイテムがバランスよく配置されており、それほど難度は高くない。MEDIA SCOREは、"Goldmine"の中央コースで狙うのがオススメ。

HIGH SCORE

①35,000 ②60,000 ③90,000

MEDIA SCORE

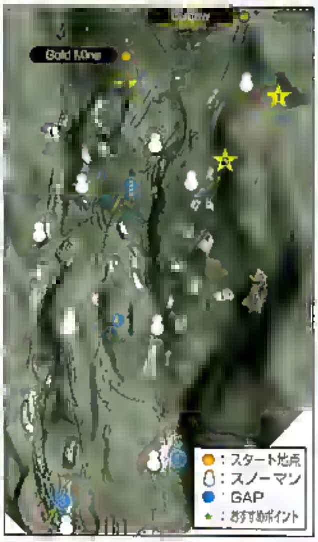
①12,500 ②25,000 ③45,000

TRICKS

- Rodeo 360（ジャンプ中左スティックを左下か右下）
- 7500ポイント以上のRailslide
- コンボで15000ポイント以上
- 10000以上のStyleポイント
- Double Front Flip（Front Flipで2回転する）

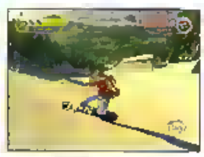
GAP

1. ナチュラルキッカーからレイルに飛び乗る
2. 底からピックレイルへ飛び乗る
3. 崖から谷を飛び越える
4. キッカーからレインボーレイルへ飛び乗る
5. ボックスからボックスへ飛ぶ



オススメポイント★

大きなキッカーがたくさんあり、スタイルボーナスでかなりのスコアを稼ぐことが可能なポイント。"Outlaw"コースでスタートし、少し滑ってから左に向かうと、ここに来られる。つぎのキッカーに向かってジャンプするとよいだろう。



←カメラマンがいないのでHIGH SCOREのみ狙おう。

オススメポイント★

ここも大きなキッカーが連続しているポイント。できる限り高くジャンプし、スタイルボーナスでスコアを稼ごう。周辺にはカメラマン、終盤右側にあるレイルにはスノーマンがいるのもうれしい。ちなみに"Event 1"で滑るコースはここ。



→このような急斜面の場合、フリップの方が着地しやすい。

オススメポイント★

"Gold Mine"からすぐ左側に向かうとリフトの終着点があり、横のキッカーからリフトケーブルに飛び乗ることができる。うまくバランスをとれば、50000ポイントほどスコアを稼げるハズだ。あるいは、左のレイルに飛び移ってもよい。



←転んでしまうとすべてがパー。早めに飛び降りる勇気を。

PhotoShoot 1〜3

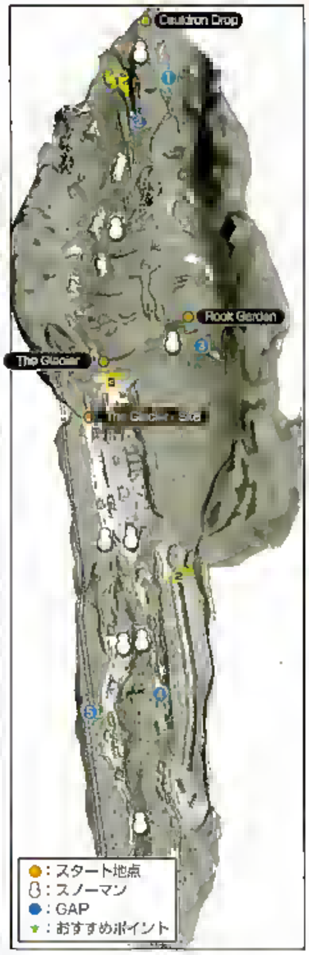
"1"と"2"は比較的ラクだが、"3"は難しい。まず、ハーフパイプにやや垂直気味に突入し、低くジャンプ。きれいに着地してスピードを落とさず、つぎをできるだけ高く飛ぶのがコツ。

Sponsor 1〜3

"1"から難しい。Sponcerのゲージは何もしないと減っていくので、ゴール直前に長いレイルスライドをすることが必要。オススメのルートは、マップで見て左から2番目のもの。序盤〜中盤はレイルスライドをバターでつなぎ、ゲージを稼ぐ。終盤にある、大きな階段とハーフパイプの端でレイルスライドしよう。"3"はバターを小刻みにキメればオーケー。

Pro 1〜2

"1"をクリアーするとMethod（Melon+両トリガ）が使用可能に。"2"はかなりの難関。レイル終盤にスピンし、着地時にバターをキメながらつぎのレイルへ移り、コンボを狙え！



Mt. Hood

"The Glacier-Sk8"はスノースケートで滑ることになる。スコアを狙うなら、コースが長くて大きなキッカーが多い'Cauldron Drop'がよい。

HIGH SCORE

①45,000 ②80,000 ③130,000

MEDIA SCORE

①18,000 ②35,000 ③65,000

TRICKS

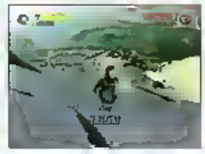
[3000ポイント以上のHand Plant（右スティックを左下にいれてLip）]
7500ポイント以上のNoseslide（右スティックを左上にいれてRail）
[10000ポイント以上の180Spin]
5トリックコンボ
[Stompa!ランディングを2回（ボードを斜面と水平にして着地する）]

GAP

[1] 崖から下の岩まで飛ぶ
2 崖から飛んで岩の壁を飛び越える
[3] ナチュラルキッカーから飛ぶ
4 岩場のキッカーから飛ぶ
[5] リフト乗り場のキッカーから飛ぶ

オススメポイント★>>

人工のキッカーではなく、自然のキッカーが膨大に点在しているポイント。斜面も急なため、大きなジャンプが期待できる。カメラマンの前でスタイルボーナスを稼ぎまくろう。細長い岩の上ではレイルスライドすることも可能。


←スコアを狙うだけでなく、滑るだけでも気持ちいい場所だ。

<<オススメポイント★


→カメラマンの付近でトリックをフィニッシュするのがコツ。

かなり長いハーフパイプが設置されているポイント。リップやスピンを狙ってもよいが、オススメは端を利用したレイルスライド。左側にはカメラマンがいるので、同時にMEDIA SCOREも稼げる。スピンしつつ着地してコンボを狙え！

オススメポイント★>>

巨大なキッカーやアイテムが多数点在しているので、スタイルボーナスとレイルスライドの両方が狙える。急角度のキッカーは、スピンではなくフリップのほうがキレイに着地しやすい。右の岩場は'立入禁止区域'なので注意！


←余裕があればレイルスライドからのコンボを狙うのもよい。

PhotoShoot 1〜3

"1"はコンボをつなげるのが重要。最初に右へジャンプしてスピンし、着地時にバター。そのままレイルへコンボをつなげれば目標スコアをクリアーできるだろう。'2'はやや難しく、いかにスコアをまとめて出せるかがカギだ。それぞれのキッカーでスタイルボーナスをしっかり稼ごう。"3"はジャンプ力が重要になる。最初に大きくジャンプし、スタイルでスコアを稼ぐ。すぐにつぎのキッカーがあるので、キレイに着地してスピードの低下を最小限に抑え、大きくジャンプしよう。

Sponsor 1〜3

"1"の"ビッグエア"は、大きくジャンプしてトリックをキメればオーケー。"2"は、最後のハーフパイプの端でレイルスライドをキメ、コンボを稼ぐとラク。'3"は大きくジャンプするのがコツだ。



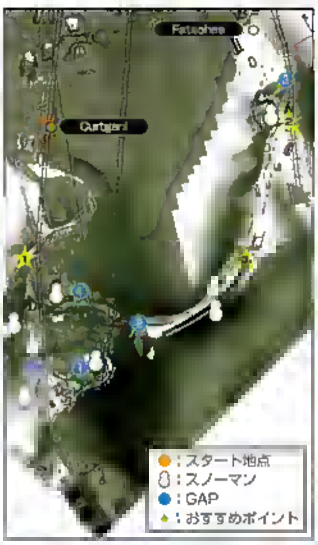
←細かくジャンプをくり返してコンボを稼ごう。

Pro 1〜2

"1"から難度が非常に高い。最初のアイテムは、プロをマネてふたつしか使わないとスコアが足りないので、3つ以上をコンボでつなげよう。中盤のクォーターパイプはリップではなく、エアトリックでスコアを稼ぐとラク。クリアーするとMute Tweak（Mute+左トリガ）を修得できる。"2"も、"1"ほどではないが難しい。中盤のレイルはしっかりとコンボをつなげてスコアを稼ごう。ここでスピードを落とすと、つぎのリフト乗り場にあるキッカーにたどり着けないので注意。

Laax 1

とにかくカメラマンの少なさに泣かされる、難度の高いマウンテン。'Fatschas'のほうがカメラマンが多く、MEDIA SCOREスコアを稼ぎやすい。



HIGH SCORE

①55,000 ②100,000 ③175,000

MEDIA SCORE

①25,000 ②50,000 ③90,000

TRICKS

[[illegible]]
Late 360 Spin（ゆっくり回る360 Spin）
[[illegible]（ジャンプ中、左スティックを左上で右上）]
1080 Spin
[ノークラッシュで合計30000ポイント以上]

GAP

[1] 屋根の上のキッカーからレイルに飛び乗る
2 岸のふちのキッカーから倒木に飛び乗る
[3] キッカーから丘へ飛ぶ
4 迂回路を飛び越える
[5] キッカーから崖に飛び降りる

オススメポイント★>>

小屋の屋根からジャンプするとリフトケーブルに飛び移れる。できるだけ長時間レイルスライドし、スコアを稼ごう。カメラマン付近に着地してコンボをつなげるとベター。成功すれば、ここだけで100000ポイント以上稼げるぞ。


←リフトケーブルはかなり高いので、着地は細心の注意を。

<<オススメポイント★


→スタイルボーナスをどれだけ出せるかが大きなポイントだ。

このマウンテンで数少ない、大きなキッカーとカメラマンが点在しているポイントだ。コンボを狙うより、ひとつひとつのキッカーでしっかりとスタイルボーナスを稼ぐほうがよいだろう。きれいに着地して減点を防ぐことが最重要。

オススメポイント★>>

長いハーフパイプが設置されているポイント。中盤の右側にカメラマンがいるので、少し手前からパイプの端を利用してレイルスライドをキメ、MEDIA SCOREをしっかり稼ごう。ここで40000ポイントほど稼げると、かなりラクになる。


←カメラマンの後ろには倒木が。早めにフィニッシュしよう。

PhotoShoot 1〜3

難関は"3"。最初にジャンプせず、そのままリングをくぐりながら左に滑り、倒木でレイル。ふたつ目と3つ目のリングの途中でジャンプすると、つぎの倒木に飛び移りやすい。

Sponsor 1〜3

"1"の"スタイリッシュなエアリアル"はスタイルボーナスを稼げばよい。'2"は、2回転以上のフリップをキメるとゲージを大きく稼げる。できるだけ大きくジャンプするのがコツだ。

"3"が超難関。コツはレイルスライドを長く続けること。終盤のアイテムが密集している場所ではクォーターパイプの端を利用して、長めのレイルをしっかりキメよう。

Pro 1〜2

"1"をクリアーするとFS Tweak（Mute+右トリガ）を教えてもらえる。"2"は、最初のジャンプでプロの奇跡よりすこし右側に飛べば、うまく倒木に飛び移ることができるハズ。

コースデザイナー Mr.ガニーからのメッセージ
「天空2」ではゲーム的にもっとリアルな感覚で、気持ちよく滑れるように各コースをデザインした。Bear Mtn.は私のホームリゾートなので、とくに好きな山のひとつだね。ゲームのコースデザインは楽しいよ！（実際の雪山での設計と違って）雨で作業が止まったり、作業車が壊れることがないからね！

ワーコレフリークの溜まり場へようこそ!!
ワーコレ最前線

今号は新着2タイトルを紹介！ ワーコレに仲間がどんどん増えてうれしいなぁ～。

ワールドコレクションとは？
海外の人気タイトルを、いち早く日本で遊べるように、簡単ローカライズでお届けするシリーズ。値段はすべて4800円で統一され、マニュアルは日本語化されている。

5月20日に2タイトル発売決定！ますます充実のワーコレ情報をお届け！

現時点でラインナップされているタイトルは17本と（そのうち2タイトルは5月20日発売予定）、ますます充実していくワーコレ。そのうちの6タイトルはXbox Live対応と、オンラインファンにもうれしい内容。Xbox Liveタイトルの増加にともない、ダウンロードコンテンツのサービスも充実してきた。ここでは、3月以降にサービス開始の3タイトルの情報を紹介しよう。



⬆『HUNTER～』ではコスチュームセットがダウンロード可能。プレイも有利になる!?

Xboxワールドコレクション・3月以降のダウンロードコンテンツ

●『NBA Inside Drive 2004』(配信中)
Spring Roser Update(2004年2月25日時点での選手名簿)
All-Star Update(今年のオールスターチームを含めた2月5日時点での選手名簿)
Winter Roser Update(2004年1月5日時点での選手名簿)
Fall Roser Update(2003年11月10日時点での選手名簿)
※複数ダウンロードして同時に利用することはできない。
●『HUNTER：The Reckoning Redeemer』(配信中)
コスチュームセット#1、#2
●『Links2004』(近日中)コースダウンロードなど

検証!! ワーコレの発売は本当に迅速なのか？

ワーコレのウリといえば、「海外の人気ソフトを、簡単なローカライズでいちはやく日本でもお届けする」という点。では、実際のところ、どれくらいの時間差をおいて日本で発売されているのだろうか？ そこでさっそくタイムラグを調べてみた。

その結果は右表のとおり。17タイトルの平均は5.76ヵ月。およそ半年で日本に上陸するのであれば、けっこうすぐれているような気もするが……。そこで、今度はフルローカライズタイトルの平均発売日差を計算してみると……なんと5.15ヵ月！ ワーコレよりもタイムラグが少ないことが判明してしまった。

ただ、これをもって「ワーコレは看板に偽りあり！」と断じるのは早計というもの。ワーコレは、大物(!?)2タイトル（『Outlaw Golf』&『Unreal』）が平均値を大きく引き上げてしまっているという事情があるからだ（上記2タイトルを外した平均発売日差は4.53ヵ月！）。最近の実績をみると、北米発売3～4ヵ月後には、日本でも楽しめているし。今後はどんどん日米の発売日差も縮まると期待していいだろう。

Xboxワールドコレクションタイトル・日米での発売日

タイトル名	北米での発売日	日本での発売日	リリース差(月)
Outlaw Golf	2002年 6月	2003年10月23日	16
Outlaw Volleyball	2003年 7月	2003年10月23日	3
Inside Pitch 2003	2003年 5月	2003年10月23日	5
NFL Fever 2004	2003年 8月	2003年10月23日	2
Tao Feng: : Fist of the Lotus	2003年 3月	2003年10月23日	7
Wakeboarding Unleashed;Featuring Shaun Murray	2003年 6月	2003年12月25日	6
The Simpsons;Hit&Run	2003年 9月	2003年12月25日	3
Buffy the Vampire Slayer:Chaos Bleeds	2003年 8月	2003年12月25日	4
Return to Castle Wolfenstein;Tides of War	2003年 5月	2003年12月25日	7
Unreal Championship	2002年11月	1月22日	14
NBA Inside Drive 2004	2003年10月	1月22日	3
Hunter: The Reckoning Redeemer	2003年10月	1月22日	3
Counter-Strike	2003年11月	3月25日	4
Dr.Seuss`Cat in the Hat	2003年11月	3月25日	4
Links2004	2003年11月	3月25日	4
Tony Hawk's Underground	2003年10月	5月20日	7
Metal Arms:Glitch in the System	2003年11月	5月20日	6

ワーコレタイトルの平均発売日差……………5.76ヵ月

スケートボードの最高峰がやってきた！

TONY HAWK'S UNDERGROUND

スケボーゲームとして、並ぶものなき絶大な支持を得る人気作が、ついにワーコレにやってきた！

タイトル	トニーホークスアンダーグラウンド		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクションスポーツ（スケートボード）
発売日	5月20日発売予定	価格	4800円（税別）
開発	Neversoft Entertainment	周辺機器	
ブロック数	9ブロック以上	対象年齢	15歳以上
システム対応	5.1ch HDTV		
その他	システムリンクケーブル対応		

100種類以上のトリックをキメろ！

アメリカでカリスマ的な人気を誇る、プロスケートボードプレイヤー、トニー・ホーク。そのトニー・ホーク監修による人気シリーズ最新作。20人近い実在のプロボーダーを駆使し、100種類以上のトリックをキメられる。自分だけのスケボーパークを作ることも可能だ。

⬇スケボーの爽快さをあますところなく再現した点が、ファンに大きく評価された。





⬅自分だけのオリジナルトリックを作れるのも魅力。

METAL ARMS GLITCH IN THE SYSTEM

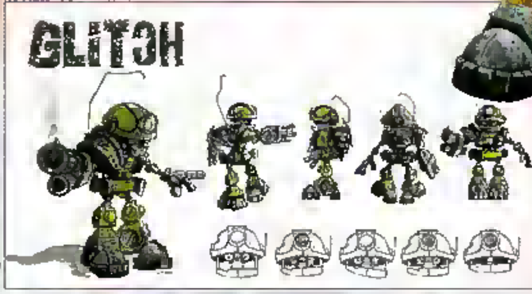
味のあるデザインが魅力のロボット"グリッチ"が活躍する、遥か未来を舞台にしたアクションシューティング。

タイトル	メタルアームズ グリッチ・イン ザ システム		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクションシューティング
発売日	5月20日発売予定	価格	4800円（税別）
開発	Swingin' Ape Studios	制作者	—
ブロック数	5ブロック以上	対象年齢	全年齢
システムボタン	5.1ch HDTV 1-4人用		
その他			

ユーモラスだけど頼りになるグリッチが銀河の命運を賭けて戦う！



➡右手に銃、心には花束を持つロボット・グリッチ。見た目に似合わず頼りになります。



⬅"Glitch"の意味は"欠陥"。世界征服を企む"General Corrosive"にとって、言うことを聞かない欠陥品だった？

銀河の平和と仲間を守るため勇敢なロボ・グリッチが銃を片手に立ち上がる！

舞台は銀河系の遥か彼方にある惑星"Iron Star"。世界征服を企む邪悪なロボットとグリッチとの戦いを描く。40ミッションをクリアーせよ！



⬆グリッチは惑星で奴隷になってしまった労働者階級ロボットを解放していく。





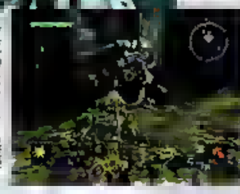
➡ストーリーを進めると、乗り物などを入手することもできる。

17種類の武器を使いこなして戦え！

グリッチが駆使する武器は17種類。デフォルトでの装備となる"Mining Laser"や刃物を飛ばす"Ripper"など多種多彩。武器は状況に応じて使い分ける必要がある。さらに、武器は"アップグレードキット"を使うことでレベルアップさせることもできるのだ。



⬅敵の種類はバラエティー豊か。特性を見極めて武器を変更せよ。



➡銃のほかに、爆弾なども適宜使いながら戦闘を進めることになる。

最大4名による7つのデスマッチモードを楽しめる！

いわゆるストーリーモードとは別に、最大4人によるマルチプレイを楽しめる本作。デスマッチの"Bots Brawl"や陣地を守る"Moving Hill"など、7種類を用意。それぞれ14レベルまである。



⬅本編でチップを獲得すると、各レベルでのプレイが可能に。

見た目はカワイイけれどしっかりとしたSFの設定！

銀河系の遥か彼方にある、奥深い秘密と神秘の起源となる惑星"Iron Star"で展開される本作。注目してほしいのが、綿密な世界観の設定だ。ステージや敵キャラなど、SFファンならずともそのディテールに心躍らせること必至。グリッチに成りきり銀河を駆けろ！



Check 1 シリーズ初お目見え プロを目指すストーリーモード

シリーズで初めて収録された"ストーリーモード"。アマチュアスケーターである主人公は、スポンサーを捜しながらプロを目指すという筋立てだ。ホームタウンを出発して、さまざまなミッションをこなしながら、8つの街を渡り歩くことになる。トッププロになり伝説を作れるか？



➡屋根に飛び乗るといったアクションも必要に。



⬆ボードを降りて歩いたり、クルマに乗ったりとゲーム性の幅も広がる。

Check 2 自分だけのキャラを膨大なパーツでカスタマイズ

本作の魅力のひとつは、膨大な量のキャラクターカスタマイズ。顔かたちや体つきからTシャツのデザインまで、微細に設定可能だ。



⬅こだわればキリがないほど深いカスタマイズなのだ。

世界でもっとも人気のスケートボードゲーム！

質量ともに他の追随を許さないスケボーゲームの最高峰『トニー・ホーク』シリーズ。米メーカー・アクティビジョンの稼ぎ頭として、シリーズは進化を遂げ、ファンから絶大な支持を得る。『UNDERGROUND』はその最新作にあたり、Xboxでは、『2X』、『3』、『4』について4本目となる。

全マップ&武器データ完全掲載!!
対戦で勝利を収めるためのコツを伝授!!

COUNTER-STRIKE™



タイトル	カウンター・ストライク		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3Dアクションシューティング
発売日	発売中(3月25日)	価格	4800円(税別)
開発	Valve, Ritual Entertainment and Turtle Rock Studios	制作者	
ブロック数	3ブロック以上	対象年齢	18歳以上
システム対応	5.1ch HDTV Xbox Live		
その他	システムリンクケーブル対応、Xbox Liveプレイ時は16人同時プレイ可能		

敵の全滅だけでなく陣地を巡る攻防がアツイ本作。勝利のためのポイントをレクチャーしていく!

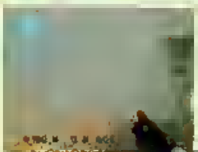
対戦ルールごとの流れを把握し、スムーズに任務を遂行しよう!

本作の醍醐味は、なんといってもXbox Liveで全世界のプレイヤーと対戦すること。最大8人まで参加でき、対戦ルールも2種類用意されている。ここでは、その2種類の対戦ルールについての解説と、プレイする際のコツを伝授していく。なお、対戦のホストは、右表の9項目のオプション設定も可能になる。さまざまなバリエーションを楽しもう!

対戦オプション設定項目		ラウンドスタートまえの猶予	なし~15秒
1試合の制限時間	5分~3時間	買い物の時間	無制限~450秒
最大ラウンド数	無制限~21ラウンド	試合開始時の所持金	$800~$16,000
最大勝利数	無制限~11勝	味方への攻撃	あり、なし
1ラウンドの制限時間	1分~9分	爆弾爆発までの時間	15秒~45秒

(D) 対戦ルールがDemolition〈破壊工作〉の場合

Terrorist(テロリスト)の目的は、各ステージ2ヵ所のポイントどちらかに爆弾を設置し、起爆まで防衛すること。Counter Terrorist(特殊部隊)は、設置された爆弾の処理が目的だ。テロリストとして爆弾を設置したら、爆弾が見える位置に隠れ、爆弾解除作業を始めた特殊部隊を攻撃する。特殊部隊の場合は、爆弾解除作業中のメンバーを囲んでカバーしよう。



←テロリストで、ほかのメンバーが爆弾設置作業を始めたら、煙幕などでサポートしよう。



→特殊部隊がやってきたからと、焦って飛び出ると反撃の対象に。解除作業開始を待て。

(H) 対戦ルールがHostage-Rescue〈人質救助〉の場合

特殊部隊は、各ステージ2ヵ所に捉えられている計4人の人質を見つけ出し、レスキューポイントに連れて行く。テロリストは特殊部隊を全滅させるのだ。どちらの勢力でも人質を殺害してしまうと報酬が大幅に減るので注意。とくにテロリストの場合は、特殊部隊が連れている人質を誤射しやすい。人質の近くで特殊部隊を迎撃する戦いかたがオススメだ。



←特殊部隊として人質を移送するときは、メンバーで人質を取り囲んで、前後左右を警戒。



→攻撃しただけでもその場でペナルティー。殺害したときは一気に$2500も失う。

全20ステージの特性をつかみ大きな戦果を上げろ!

初期状態から選択できる18ステージに加え、現在ダウンロードできる2ステージの特徴を掲載。



Airstrip (D) ←やや狭く正面からの戦闘になりやすい。首くらいの高さのコンテナを盾に戦え。



Aztec (D) →短い階段が数多くある。その上での待ち伏せが有効。射程が長めの武器を装備しろ。



Chateau (D) ←屋内戦がメイン。建物の2階からターゲットポイントを見下ろして敵を迎撃しよう。



Cobble (D) →お互いの出現エリアが狭い2本の通路でつながっている。おとり作戦が効果的だ。



Corruption (D) ←ターゲットポイントを建物が囲んですり鉢型に。ポイント周辺にライフルマンを。



Dust (D) →見通しがいい通路が多いステージ。スナイパーライフルで待ち伏せる作戦が安全だ。



Dust 2 (D) ←Dustと似た雰囲気だがポイント周辺に遮蔽物が多い。射程が短めの武器を使おう。



Fast line (D) →ダクトも通れる複雑な構造の地下鉄駅。不用意な移動は思わぬ攻撃を受ける原因だ。



Havana (H) ←入り組んだ建物が舞台。突然敵と接近してても対応しやすいマシンガンがあるといい。



Inferno (D) →無料ダウンロードステージ。ポイントには爆弾を隠しやすいオブジェクトが多い。



Italy (H) ←シンプルなつくりの街で、接近戦が頻発するのが特徴。武器は近~中距離用のものを。



Miami (H) →通路が広めで遮蔽物になるものも少ない。お互いに援護しあうのが鉄則になるぞ。



Militia (H) ←地上はシンプルだが、地下にもトンネルが。テロリストは下手に動かないほうが吉。



Office (H) →無料ダウンロードステージ。通常の通路以外に窓を割って潜入できるルートが複数。



Piranesi (D) ←建物と屋外が複雑に組み合わされている。身を潜めて敵を迎撃する戦法を基本に。



Prodigy (D) →巨大な輪の形をしたステージ。集団でグルグル回って敵を倒していくのが効率的だ。



Stadium (D) ←通路と巨大な部屋で構成されている。遮蔽物に隠れて、通路からくる敵を狙おう。



Tides (D) →庭のような場所が通路でいくつもつながっている。庭は狙撃されやすいので注意。



Truth (D) ←日本風な雰囲気の屋敷が舞台。建物の中は狭いので、手りゅう弾などが有効になる。



Vostok (D) →細い路地が多く、敵と出くわして撃ち合いになりやすい。連射力、装弾数を重視。

記号の説明 表組中の(D)のマークはDemolition、(H)のマークはHostage-Rescueを表します。

厳しい戦場を生き抜くためのコツを頭に叩き込め！

実際に対戦を始めてまず意識したいのが、ミッション中は仲間といっしょに行動する、ということ。敵と接近戦になっても、数で押し切れる可能性が高くなるぞ。初心者のうちは、ほかのプレイヤーの後ろについて戦っているだけでも戦果が変わってくるはずだ。さらに、これから紹介する戦闘の場面ごとに有用な知識やテクニックを生かしていこう。



↑マップを覚えるまえは、隠れやすい場所を見つけてそこを拠点に戦うべし。

戦地移動編

実際に開戦したら、前方はもちろん後方をとくに注意深く警戒したい。集団の後方にいる場合は背走しての索敵も必要だ。そして、カーブや大きなオブジェクトがあったらいったん停止。手りゅう弾を投げ込んだり、数発射撃したりしてみよう。敵がいればリアクションがあるハズだ。



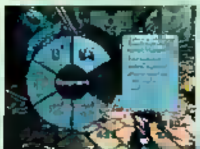
←手りゅう弾は、さほど有効範囲が広くなく、敵を威嚇するために利用する機会が多い。



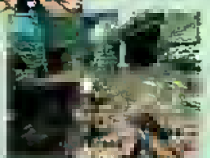
➡積んであるコンテナなどの横を通過するときは、いつでも攻撃できるように横歩きで。

戦闘準備編

装備品は種類が豊富なため、事前になにを装備するか決めておくべき。とくに優先的に装備したいのが、胴体への銃弾を防ぐ防弾チョッキ。手りゅう弾以外の武器には大きな効力を発揮してくれるぞ。つぎに武器は装弾数を重視しよう。10発多いだけでも撃ち合いで有利になるのだ。



←少し高価だがヘルメットつきの防弾チョッキもある。頭部を守れる、というのは大きい。



➡"ES C90"は、ほかと比べてやや割高だが、圧倒的な装弾数を誇る強力なマシンガン。

交戦状態編

敵を銃撃する場合には、どこを狙うかによってダメージが大きく変化する。手足→胴体→頭部、の順に。そして左半身よりも右半身のほうが与えられるダメージが増加するぞ。また、壁などに隠れた敵は、返り討ちにあってしまう可能性が大きいので追走しないほうが無難だ。



←隠れた敵は、自分から出てくるのを待つ。下手に追うと相手の思うつぼになってしまう。



➡スナイパーライフルのような1発勝負の武器は、いかに頭に当てるかが生死の分かれ目。

戦場で有利に戦える武器を選択せよ！

武器にはズームなどBボタンで発動する特殊機能があるものも。性能を把握して完璧に使いこなそう。

種別	武器の名前	コスト	装弾数	威力	連射速度	命中精度	リロード速度	その他の特殊性能
ピストル	9×19mm Sidearm	$400	20発	1	3	3	4	3連射に変更可
ピストル	ES Five-Seven	$750	20発	1	2	4	2	特殊部隊のみ装備可
ピストル	228 Compact	$600	13発	3	2	3	3	—
ピストル	K&M .45 Tactical	$500	12発	3	3	4	4	サイレンサー装着可
ピストル	Night-Hawk .50	$650	7発	4	2	3	3	—
ピストル	40 Dual Elites	$1,000	15発	1	3	2	1	テロリストのみ装備可
サブマシンガン	Schmidt Machine Pistol	$1,250	30発	1	3	3	5	特殊部隊のみ装備可
サブマシンガン	ES C90	$2,350	50発	2	5	3	2	—
サブマシンガン	K&M UMP45	$1,700	25発	3	3	4	2	—
サブマシンガン	K&M Sub-machinegun	$1,500	30発	2	5	4	4	—
サブマシンガン	Ingram Mac-10	$1,400	30発	2	4	1	3	テロリストのみ装備可
ライフル	Schmidt Scout	$2,750	10発	4	1	4	5	2段階ズーム
ライフル	Maverick M4A1 Carbine	$3,100	30発	3	4	3	3	サイレンサー装着可、特殊部隊のみ装備可
ライフル	Bullpup	$3,500	30発	3	4	3	2	1段階ズーム、特殊部隊のみ装備可
ライフル	Krieg 550 Command	$4,200	20発	3	2	3	3	2段階ズーム、特殊部隊のみ装備可
ライフル	Clarion 5.56	$2,250	25発	4	5	3	4	3連射に変更可、特殊部隊のみ装備可
ライフル	Magnum Sniper Rifle	$4,750	10発	5	1	5	3	2段階ズーム
ライフル	CV-47	$2,500	30発	3	4	4	4	テロリストのみ装備可
ライフル	Krieg 552	$3,500	30発	3	4	3	3	1段階ズーム、テロリストのみ装備可
ライフル	D3/AV-1 Semi-Auto Sniper Rifle	$5,000	20発	4	2	3	2	2段階ズーム、テロリストのみ装備可
ライフル	Defender	$2,000	35発	3	4	4	4	テロリストのみ装備可
重火器	ES M249 Para	$5,750	100発	3	3	3	1	—
重火器	Leone YG1265 Auto Shotgun	$3,000	7発	4	2	2	3	—
重火器	Leone Gauge Super	$1,700	8発	4	2	3	2	—
アイテム	Ballistic Shild	$2,200	特殊部隊のみ装備可					銃弾を防いでくれる盾。Bボタンで前方に構えられる。ただし、武器は専用のピストルに。
アイテム	Flashbang Grenade	$200	フラッシュ弾					爆発した瞬間、周辺のプレイヤーの視界を完全に奪い、さらに聴覚も一時的に低下する。
アイテム	High-explosire Grenade	$300	手りゅう弾					一定範囲を爆破するシンプルな手りゅう弾。こちらに気づいていない敵に対して使おう。
アイテム	Smoke Grenade	$300	煙幕					視界を遮る煙を発生させる。移動時や爆弾操作時にと、登場する機会はかなり多い。
アイテム	Kevlar Vest	$650	胴体防御					胴体のみをガードしてくれる。マシンガンなど、弾数で勝負する武器に対して効果的。
アイテム	Kevlar Vest and Ballistic Halmet	$1,000	胴体、頭部防御					防弾チョッキにヘルメットを追加した防具。スナイパーの攻撃にも防御効果が期待できる。
アイテム	Bomb-Defuse Kit	$200	爆弾処理時間短縮					破壊工作の特殊部隊のみが使える爆弾解除高速化キット。これも必ず装備しておきたい。



イラスト：香洲静色　HIRO KASIMA
http://www17.big.or.jp/~kasima/index.html

海外ゲームマニアクス

本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!

Vol.18

今回はFPSファン待望のタイトル『Unreal Ⅱ:The Awakening』を徹底チェック！人気コーナーの洋モノも、Xbox Liveユーザーにはたまらない内容!?

三大FPSのひとつとして名高いシリーズ最新作がXboxに!!

Unreal II THE AWAKENING

前作『Unreal Championship』から大幅に進化した2種類のモードを収録。その魅力に迫っていくぞ!!

アンリアルツー ザ アウェイクニング
開発元：Tantalus　販売元：Atari

銀河一帯をエイリアンの攻撃から死守せよ!!

80年代のSF映画を彷彿とさせる世界観と、完成度の高い3Dシューティングが魅力の本作。プレイヤーは地球政府の任を受け、さまざまな惑星を舞台に襲来するエイリアンから人類を救出。Xbox Liveに特化したマルチプレイはもちろん、ふたり協力プレイにも対応しているぞ！





↑前作の惑星間戦争から8年後の世界が舞台となっている。

数々の任務を遂行するストーリーモード SINGLE PLAYER

こちらは1～2人用のゲームモード。前作は敵をひたすら倒すことが目的だったが、今作では多彩な任務を遂行していく形式に変更され、アドベンチャー要素が充実。また、敵キャラのAIも強化されており、前作以上に歯ごたえのある戦闘を堪能できるのだ。



人々と会話をして情報を入手！

⬅今作から会話システムを搭載。選択肢から得られる情報をもとに物語を進めていく。

武器の種類は前作からガラリと一新！

➡火炎放射器をはじめ、魅力的な武器が多数登場。敵が落とした武器の使用も可能。



まったく新しいマルチ対戦モード EXPANDED MULTIPLAYER

マルチプレイモードは従来の対戦形式とは異なり、XMPと呼ばれるチーム戦を基本とした新ルールに変わっている。これはArtifactというアイテムを相手陣地から奪い、自陣にすべて設置すれば勝利となるルール。最大16人までのXbox Live対戦が楽しめるぞ。



特性が異なる3種のクラス

⬅スピード型、特殊攻撃型、重装備型という3種のタイプに分かれてプレイするのだ。

多彩な乗り物に搭乗可能！

➡バギーや戦車といった移動系から、固定砲台といったものまで多数用意されている。

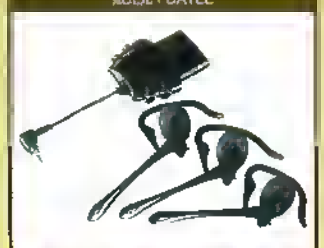


海外のレアな周辺機器を発掘！ 洋モノ vol.12

Xbox Liveに対応した4人用マイク!?

今回紹介するのは、3つのヘッドセットが同梱された、Xbox Live用のボイスコミュニケータ。コントローラに装着するコミュニケータユニットには端子が4つあり、ヘッドセットを最大4つまで差し込めるようになっている。つまりひとつのアカウントさえあれば、プレイヤーだけでなく、そばで指をくわえて見ているだけの人もXbox Liveに参加することができるのだ（もちろん会話のみ）。プレイヤー以外が参謀となって作戦を知らせたり、相手を撹乱させたりするのには効果的かも!?

Team Talk
販売元：DATEL



↑ユニットの両サイドに端子を搭載。付属するヘッドセットのデザインは、通常のものに比べてスマートな印象。

Xbox 洋ゲー投稿団

洋ゲーへのこみあげるホットな願い、パッションを投稿ハガキに書き殴れ！

●前号で紹介されていた「マジックザギャザリング」に心打たれました。自分の大好きなカードゲームがゲームソフト化されているとは…。どのシリーズのカードが収録されているのか、いままで動くことのなかったクリーチャーがどんな攻防をするのかなど、期待は膨らむ一方。だがすぐに我に返りました。このコーナーは洋ゲー専門…。一気に沈んだ気持ちのままふと下のほうを見ると、"国内版Xboxで動作"の文字が！　沈んだ気持ちが一気に吹き飛び、たちまちハイテンションになりました。多くの海外ソフトが国内版で遊べるとわかったので、これからかなりハマってしまいそうです。

（群馬県／みっともない）

——たしかに最近は国内版で動く海外タイトルが多くなってきたよね。早速キミも洋ゲー専門店へと急げ！

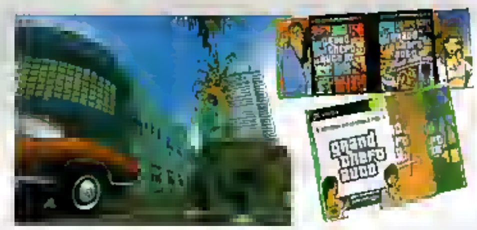


⬅「ワーコレ最前線」の英語講師、マイクフィッシャー氏。ていうかマニアックだなあ、おい。（福岡県／走る棺桶）

北米Xboxゲーム全カタログ・移植希望アンケート結果発表！

本誌読者が遊びたい海外ゲームは？

本誌2月号で行った、北米Xboxソフトの移植希望アンケート。その集計結果は以下のようになった。すでに他機種で出ているもの、映画やマンガのゲーム化タイトルが目立つのは、誰もがゲーム内容をイメージしやすかったからだろうか。フルローカライズ希望にRPGが多いのは、現状の発売ジャンルの偏りに対する不満も含まれているのだろう。なお、両方で20位以内にランクインした『Counter-Strike』はアンケート実施後にワールドコレクション（以下ワーコレ）で日本発売されたため、下の表からは除外した。



⬆海外で累計1000万本以上を出荷したバイオレンス大作『GTA』。2本セットで価格は49.99ドル（＝約5300円）。安い！

ワーコレで発売してほしいタイトル

順位	タイトル	ジャンル	No.
1	Grand Theft Auto Double Pack　グランド セフト オート ダブルパック 過激なカーアクションアドベンチャー「GTA」シリーズの「III」と「VICE CITY」を1パッケージ化。	アドベンチャー	145
2	Shenmue II　シェンムーII DC版「シェンムー2」を英語フルボイスで移植。追加要素は一部プレイ機能のみ。ゲーム内容は同じ。	アドベンチャー	117
3	State of Emergency　ステイト オブ エマージェンシー 武器を手に暴れまくる4人同時プレイ可能なバイオレンスアクション。開発は「GTA」のRockstar。	アクション	059
4	Blade II　ブレイドII 映画「ブレイド2」のアクションアドベンチャー化。刀と銃、格闘を駆使して全方位から来る敵を倒す。	アクション	033
5	Mortal Kombat: Deadly Alliance　モータル コンバット: デッドリー アライアンス 16bit時代に人気を博した2D対戦格闘が3Dで復活。20人の戦士が独自の格闘技を使って死闘に挑む。	アクション	046
6	Bruce Lee: Quest of the Dragon　ブルース リー: クエスト オブ ザ ドラゴン ご存じブルース＝リーが主人公の格闘アクション。30を超える敵たちを多彩な技で倒していく。	アクション	024
7	X-Men: Next Dimension　エックスメン: ネクスト ディメンション アメコミ「X-MEN」のキャラたちが戦う対戦格闘。全25キャラがコミックそのままの能力を操る。	アクション	042
8	BMX XXX　ビーエムエックス トリプルエックス 性＆暴力表現が豊かなBMXモチーフのアクションアドベンチャー。珍しい未成年販売禁止ソフト。	アドベンチャー	125
9	Dungeons & Dragons: Heroes　ダンジョンズ アンド ドラゴンズ: ヒーローズ ファンタジーRPGの祖「DUNGEONS & DRAGONS」のゲーム化。4人でのパーティープレイも可能。	RPG	243
10	Star Wars: Obi-Wan　スターウォーズ: オビ ワン 映画「スター・ウォーズ～エピソード1」の外伝的内容のアクション。主人公はオビワン＝ケノービ。	アクション	008
11	Pac-Man World 2　パックマン ワールド 2 3Dになったパックマンが主人公のアクションアドベンチャー。海外ナムコ制作によるシリーズ2作目。	アクション	041
12	Metal Gear Solid 2: Substance　メタルギア ソリッド 2: サブスタンス PS2版「メタルギアソリッド2 サンズ オブ リバティ」の強化版。追加要素満載でやり込み度アップ。	アドベンチャー	123
13	Gauntlet: Dark Legacy　ガントレット: ダーク レガシー 「ガントレット」最新作。8人からプレイキャラを選択し、4人まで同時に遊べるアクションRPG。	アクション	021
14	Namco Museum　ナムコ ミュージアム 「ディグダグ」、「ギャラガ」、「ポールポジション」、「パックマン」など往年の6タイトルを収録。	アクション	346
15	Godzilla: Destroy All Monsters Melee　ゴジラ: デストロイ オール モンスターズ ミール 映画「ゴジラ」がモチーフの格闘アクション。ゴジラ、キングギドラなど10体以上の怪獣で暴れる。	アクション	065
16	Teenage Mutant Ninja Turtles　ティーンエイジ ミュータント ニンジャ タートルズ アメコミ「T.M.N.T」をアクションゲーム化。4匹のカメ忍者の冒険をコミカルな演出が盛り上げる。	アクション	084
17	Terminator 3: Rise of the Machines　ターミネーター 3: ライズ オブ ザ マシーンズ 映画「ターミネーター」の世界観に則したシューティングアクション。現代と未来を股にかけて戦う。	シューティング	184
18	Tom Clancy's Rainbow Six 3　トムクランシーズ レインボーシックス 3 トム＝クランシー原作・監修のFPSシリーズ最新作。特殊工作部隊を指揮してテロ鎮圧任務に当たる。	FPS	176
19	Robotech: Battlecry　ロボテック: バトルクライ アニメ「マクロス」が題材のアクションシューティング。バルキリーに乗り各種ミッションを遂行する。	シューティング	153
20	Aliens Vs. Predator: Extinction　エイリアン バーサス プレデター: エクスティンクション エイリアン、プレデター、海兵隊員のいずれかを選び、自分の種族を全滅の危機から救うストラテジー。	シミュレーション	252

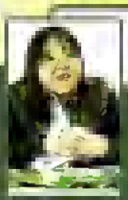
本誌'04年2月号「US Xbox Game All Catalog／350Title」より選択。右端の番号はカタログ掲載時の通しNo.

フルローカライズで発売してほしいタイトル

順位	タイトル	ジャンル	No.
1	Grand Theft Auto Double Pack　グランド セフト オート ダブルパック 過激なカーアクションアドベンチャー「GTA」シリーズの「III」と「VICE CITY」を1パッケージ化。	アドベンチャー	145
2	Shenmue II　シェンムーII DC版「シェンムー2」を英語フルボイスで移植。追加要素は一部プレイ機能のみ。ゲーム内容は同じ。	アドベンチャー	117
3	Star Wars: Knights of the Old Republic　スターウォーズ: ナイツ オブ ザ オールド リパブリック 映画「スター・ウォーズ」シリーズの4000年まえが舞台のアクションRPG。光にも闇にもなれるマルチシナリオ。	RPG	242
4	Metal Gear Solid 2: Substance　メタルギア ソリッド 2: サブスタンス PS2版「メタルギアソリッド2 サンズ オブ リバティ」の強化版。追加要素満載でやり込み度アップ。	アドベンチャー	123
5	Dungeons & Dragons: Heroes　ダンジョンズ アンド ドラゴンズ: ヒーローズ ファンタジーRPGの祖「DUNGEONS & DRAGONS」のゲーム化。4人でのパーティープレイも可能。	RPG	243
6	Tom Clancy's Rainbow Six 3　トムクランシーズ レインボーシックス 3 トム＝クランシー原作・監修のFPSシリーズ最新作。特殊工作部隊を指揮してテロ鎮圧任務に当たる。	FPS	176
7	Blade II　ブレイドII 映画「ブレイド2」のアクションアドベンチャー化。刀と銃、格闘を駆使して全方位から来る敵を倒す。	アクション	033
8	Robotech: Battlecry　ロボテック: バトルクライ アニメ「マクロス」が題材のアクションシューティング。バルキリーに乗り各種ミッションを遂行する。	シューティング	153
9	The Elder Scrolls III: Morrowind　ザ エルダー スクロール III: モロウィンド 本格派RPGとして数々の賞を受賞。自由度の高さが特徴で、好きな職業を選んだあとは、どこへ行ってもいいし、何をしてもいい。	RPG	236
10	Terminator 3: Rise of the Machines　ターミネーター 3: ライズ オブ ザ マシーンズ 映画「ターミネーター」の世界観に則したシューティングアクション。現代と未来を股にかけて戦う。	シューティング	184
11	State of Emergency　ステイト オブ エマージェンシー 武器を手に暴れまくる4人同時プレイ可能なバイオレンスアクション。開発は「GTA」のRockstar。	アクション	059
12	Gladius　グラディウス 主人公はコロシアムで闘う剣闘士。さまざまな種族からパーティーを結成し、20[illegible]	RPG	244
13	The Lord of the Rings: The Return of the King　ザ ロード オブ ザ リング: ザ リターン オブ ザ キング 映画「ロード・オブ・ザ・リング～王の帰還」をアクションRPG化。プレイキャラが6人に増え、協力も可能に。	RPG	246
14	SWAT: Global Strike Team　スワット: グローバル ストライク チーム 凶悪事件解決のスペシャリストSWATを題材にしたFPS。部下に指示を与えつつ、任務をこなしていく。	アクション	090
15	BMX XXX　ビーエムエックス トリプルエックス 性＆暴力表現が豊かなBMXモチーフのアクションアドベンチャー。珍しい未成年販売禁止ソフト。	アドベンチャー	125
16	Indiana Jones: and the Emperor's Tomb　インディージョーンズ アンド ジ エンペラーズ トゥーム 映画「インディージョーンズ」の世界観に基づいたアクションアドベンチャー。[illegible]	アドベンチャー	101
17	Medal of Honor: Rising Sun　メダル オブ オナー: ライジング サン 複数機種で発売された軍事FPSシリーズの新作。第二次大戦下、[illegible]でのアメリカvs日本の[illegible]	FPS	183
18	Godzilla: Destroy All Monsters Melee　ゴジラ: デストロイ オール モンスターズ ミール 映画「ゴジラ」がモチーフの格闘アクション。ゴジラ、キングギドラなど10体以上の怪獣で暴れる。	アクション	065
19	Pac-Man World 2　パックマン ワールド 2 3Dになったパックマンが主人公のアクションアドベンチャー。海外ナムコ制作によるシリーズ2作目。	アクション	041
20	Aliens Vs. Predator: Extinction　エイリアン バーサス プレデター: エクスティンクション エイリアン、プレデター、海兵隊員のいずれかを選び、自分の種族を全滅の危機から救うストラテジー。	シミュレーション	252

本誌'04年2月号「US Xbox Game All Catalog／350Title」より選択。右端の番号はカタログ掲載時の通しNo.

これからの海外移植は？ MS直撃インタビュー



マイクロソフト
マーケティング本部PM
森山 郁

ワーコレシリーズすべてを担当するPM（プロダクトマネージャー）。ファミコン時代から海外移植業務を担当してきたベテランだ。

今回の集計結果を手にマイクロソフト（以下MS）を訪れ、海外ゲームの移植の現状、可能性などを伺ってきた。

――この結果をどう思われますか？

森山　ワーコレ希望もフルローカライズ希望も、上位はそれほど変わらないようですね。（映画など原作つきをゲーム化した）版権モノも多いようですが、最初から日本で発売が決まっているものを除いて、版権モノの移植は時間がかかることが多いです。我々から海外版のパブリッシャーへ、そこから原作の版権元へ、と交渉が重なっていく契約。契約の世界なので、それが多くなればなるほど、移植のスピードが遅くなってしまうのが実情なんです。

――そもそも、現状のワーコレタイトルなどはどのような基準でセレクトを？

森山　前提としてご理解いただきたいのは、ワーコレで出すタイトルの権利は大元のパブリッシャー（発売元）にあるということ。我々はそれをお預かりして、"販売元"という形で出しているんです。MSが販売を積極的にやれたとしても、その前段階というか、ワーコレで出すか出さないかの判断はパブリッシャーにあるんですね。日々こちらから交渉はしているんですが、やはりパブリッシャーにもいろいろ考えがあり、「これは他機種で出したい」、「フルローカライズするかもしれない」、「発売時期を見ている」と。ユーザーの皆さんが「フルローカライズで遊びたい！」と思うゲームは当然、パブリッシャーも「フルローカライズで出したい！」と考えますから、皆さんがご存じのビッグタイトルをワーコレ化することは厳しいかもしれません。

ローカライズには、もとのゲームの中身自体の問題もあります。海外のゲームには、最初に作られたときに英字以外の文字コードを表示する前提で作られていないものがあるんですよ。そういうゲームは、まず日本語で出ることはないんですね。でも、そういう中にもデキのいいゲームはたくさんあります。放っておいたら絶対に日本では出ないようなゲームを、MSが日本での販売元になることで持ってこよう、というコンセプトもワーコレにはあります。

――文字コードをMSで組み込んでから日本で出すというのはどうですか？

森山　販売元でコードを直すことはないのですが、たとえそうできたとしてもファイル単位での差し替えではなくて大元のコードですから、実際は丸ごと作り直すのと変わらない労力がかかるんです。残念ながら日本のマーケットはまだそれほど大きくありませんので、物理的には可能でも、金額的、期間的な単価を計算すると難しい場合も……というのが素直なところです。

――でも、ストーリー性が高いゲームなどは、やはり日本語で遊びたいです。とくにワーコレの場合、デキがいいほど「これが日本語だったら、もっと楽しめたのに」と感じてしまうのがユーザー心理。そこはがんばってほしいところです。

森山　我々も現状のままでいいとはまったく思っていません。移植への働きかけは、きっと皆さんが想像されている以上に積極的に行っております。よろしければ、ぜひ皆さんもパブリッシャーに直接、日本ユーザーの声をメールなどで届けてみてください。メールでも、ときに効果は絶大ですので。海外タイトルの移植はパブリッシャーの思惑とユーザーの声が一致したところでないと、なかなか実現されないのが現状ですが、その意味でも、今回のアンケート結果は今後の参考にさせていただきます。ワーコレともどもご期待ください。

注意
マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていない。海外版Xboxの本体やソフトを購入したあとには、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！

投稿募集！
海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い思い（感想文＆レビュー）、アメリカンなイラストなどを大募集！　とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのReadoi-S box用ポイントを500ポイント分プレゼント！　13ページのあて先までどしどし投稿してくれ！（係名は、海外ゲーム係）

マイク・フィッシャー先生の 堂々、本日開講!

Xbox Liveで使える英会話講座 第1回

ネット中に英語で話しかけられ、返事に困ったことありませんか？ そんな方にお届けする特別講義です。即効力の用語集をバッチリ紹介。



講師紹介／Xbox事業本部・マーケティング本部本部長。本誌読者にXbox Liveで英語を話すことの楽しさを伝えるため、特別講師として立ち上がる。

世界につながるXbox Live 英語を覚えて楽しさ倍増!

担当：せ、せんせ～い!!
マイク：どうしたの？ 締切を過ぎても原稿ができないとか？
担当：違います！ 先月号の先生の講義が思いのほか好評で、連載化が決定したんですよ!!
マイク：That's great! これからバシバシ鍛えるのでそのつもりで！
担当：もちろんです！ では、さっそくゲームをプレイしてみますよ。あれ、どうしたんですか、先生？ 時間を気にしたりして……。
マイク：海外の人とXbox Liveでプレイするときに、まず注意すべきは時差。時間を間違えると対戦相手がひとりもいない……なんてこともけっこうあったりしますよ。
担当：いまは午前10時なので、ロスとかは午後5時ですものね。
マイク：ゲーマーは24時間営業という場合が多いですけどね（笑）。

日本と主要英語圏国との時差

ニューヨーク（米）	－14時間[*1]
ロサンゼルス（米）	－17時間[*1]
ロンドン（英）	－9時間[*2]
シドニー（豪）	＋1時間[*3]
香港（中）	－1時間

（註）それぞれのサマータイム時の時差は以下のとおり。*1：4月上旬～10月下旬は＋1時間。*2：3月下旬～10月下旬は＋1時間。*3：10月下旬～3月下旬は＋2時間

タイトル別役立つフレーズはコチラ!

マイク：どうしたんです、さっきから？ 難しい顔をしたりして……。
担当：いまワーコレの『Links2004』をプレイしているのですが、なかなか対戦相手に声がかけられなくて……。
マイク：最初のひと声は緊張しますよね。その点、ゴルフは間口が広くて、相手のプレイに「Nice drive!」とか言ってあげたりすると、けっこう会話の糸口が見つかったりするんですよ。
担当：ゴルフゲームだと、自分のペースで楽しめるような気がしますけど。
マイク：ゴルフは紳士のスポーツだからか（？）、Xbox Liveのプレイヤーは総じてマジメな人が多いという印象はありますね。英語初心者には、けっこううってつけかもしれません。
対照的なのが『Counter-Strike』。性格上、Trash talk（相手を侮辱しあう会話）が、かなり盛んなんです。「I'm gonna kick your ass!」とかね。
担当：そ、それは少し恐いかも……。
マイク：（笑）。でもそれは、本当に相手を侮辱するためというよりも、世界観を盛り上げるための演技みたいなものですよ。汚い言葉を投げかけられたからといって、物怖じする必要はまったくありません。かえって、いい返すくらいの気持ちでいないと。
で、そのときに重要なのが、さっきも触れた時差。たとえば、海外の時間が午後4時だとして、『Links2004』をプレイするようなマジメなサラリーマンは仕事中だけど、『Counter-Strike』を遊ぶ、学生だったら平気でログインしている、というような……。
担当：なるほど！ ゲームの性格により、時差を考慮しろということですね。
マイク：That's right! よくできました。今日の講義はこれまで。

Chapter 01 Links2004



紳士のスポーツをプレイするLiveユーザーは、ジェントルマンばかり？ お互いを称えあうフレーズを覚えよう。

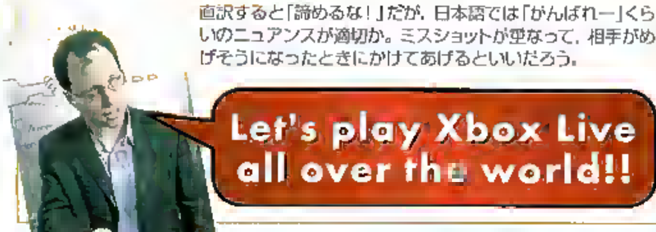
Nice shot! （意味）ナイスショット！
ほとんど日本語化しているフレーズだが、英語でもふつうに通じる。相手のショットがフェアウエイをキープしたら、この言葉をかけてあげるのがマナーというもの。

Nice Try! （意味）よかったのに、おしいね。
自分との戦いという要素の強いゴルフでは、相手をけなす言葉は禁句。たとえ相手がパットをミスしても、そのチャレンジ精神を褒め称えると好感度も急上昇だ。

That's bad luck! （意味）気にするな。
直訳すると「運が悪かった！」。ほんのひと転がりでカップに入らなかったときなどにかけてあげるといいだろう。そうすると、相手もつぎのプレイに引きずらないかも？

Wow, you're really good!
（意味）おー、すごい上手ですね！
目の醒めるようなすばらしいショットやロングパットを決めたときに使おう。相手のプレイを素直にスゴイと思ったら、恥ずかしがらずに大きな声で！

Don't give up! （意味）がんばれー。
直訳すると「諦めるな！」だが、日本語では「がんばれ－」くらいのニュアンスが適切か。ミスショットが重なって、相手がめげそうになったときにかけてあげるといいだろう。



Chapter 02 Counter-Strike



2陣営に分かれて競い合うFPSの本作は、トラッシュトーク連発。気後れすることなく、言葉でも相手を倒す勢いで！

That'll leave a mark! （意味）ありゃ、跡に残るぜ！
相手を撃ち倒したあとに使うフレーズ。「弾が当たったから、傷跡が残るハズだ。ハハハ」くらいの意味。こうした言葉がゲームに対する臨場感を増す!?

I bet that hurt! （意味）ありゃ、痛いに違いねぇ！
こちらも相手に対するあざけり＆威嚇の言葉。「弾が当たって、痛いだろう。ざまあみろ」くらいの意味。気分はまさに戦場にいるかのよう？

You missed again - ha! （意味）へたっぴー。
直訳は「またミスったね、や－い」くらいの意味。相手がミスしたときに使ってみよう。haは威嚇っぽく勢いよく言うと◎。そんなに下品なニュアンスにはならない。

I have you right where I want you!
（意味）狙った獲物は逃さないぜ！
直訳は、「そこにいてほしい位置に、おまえはすでにいる」。シチュエーション的には、「オマエはもう死んでいる」くらいの感じか。これで決めると爽快さもひとしお。

I'm gonna get you!
（意味）やっつけてやる！
直訳は「つかまえてやる！」。こうしたフレーズも臆せず使うことで、プレイヤーどうしが"戦いに参加している"という一体感がかもし出されるのだ。

My baby sister is better than you!
（意味）へたくそー！
直訳は、「オレの妹（赤ん坊）のほうが、オマエよりまだマシだぜ！」。つまり"下手くそ"ののしり言葉。こういうフレーズを使えると、英会話の幅も広がるよね。

We Love Xbox Live!

Xbox Live 情報局

最新情報をチェック！

3月はマイクロソフトのソフト群がXbox Liveを盛り上げてくれている。Xbox Liveならではのコミュニケーションを活用して、ゲームライフを楽しもう！



①Xbox Live スタータキット
②Xbox Live スタータキット
MotoGP URT2 Online Challenge同梱版

- Xboxボイスコミュニケータ
- Xbox Live基本サービス利用料12ヵ月分
- 価格：6800円（税別）
- ①には『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』、②は『MotoGP URT2 Online Challenge』。①と②両方に『頭脳対戦ライブ』

『鉄騎大戦』オンラインイベントリポート

3月16日に開催された『鉄騎大戦』オンラインイベントは、週刊ファミ通とファミ通Xbox合同企画で、大阪プロレス所属プロレスラー"えべっさん"と、カプコン開発者を交えて『鉄騎大戦』で遊ぼう、というもの。夜の8時から2時間足らずのイベントだったが、ミッションを作成すると数秒で定員になってしまうほど大盛況。「なんでワシばっかり狙うねん！」「起動と脱出はかなりうまくなった！」など、チャットでも大いに盛り上がったぞ。



➡闘志みなぎるえべっさん。『鉄騎大戦』ではテストパイロットにも参加していたほどのゲーマー。



⬅やられてガックリなえべっさん。ロックマンTシャツは自前。さすが！

ダウンロードコンテンツ続々配信！『GHOST RECON』の充実ぶりに驚け！

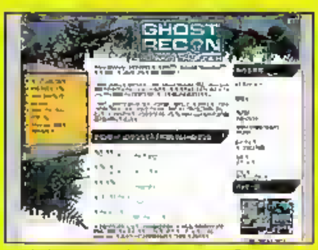
Xbox Liveの楽しみのひとつとなっているダウンロードコンテンツ。3月は4本のソフトについての配信（無料）が決定している。

とくに注目したいのが、『GHOST RECON:Island Thunder』。第1弾として、ビーチやゴーストタウンが舞台となる4つの新しいミッションと、マルチプレイヤー用のマップを6つも用意。ぜひともダウンロードして、新たなミッションとマップを楽しんでほしい。

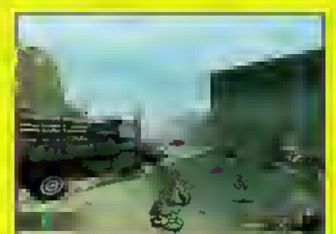
このほかに、『天空2』（コース追加）、『Hunter』（コスチューム追加）、『NBA inside Drive 2004』（選手名簿の追加）などでダウンロードが可能だ。



⬅コンテンツダウンロード情報は公式サイトをチェックしておくといいッ



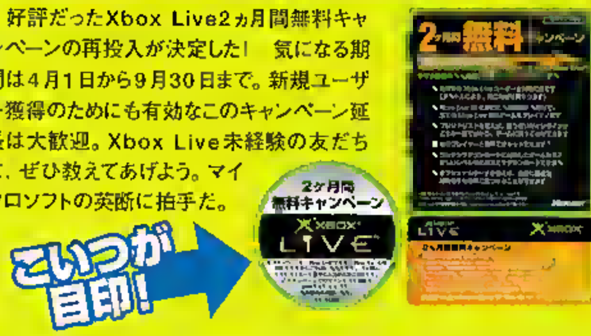
⬆文句なしに充実している『GHOST RECON』にビックリ！



⬆さっそくダウンロードして新ミッションにチャレンジしてみた！

Xbox Live2ヵ月間無料キャンペーンが終了してお嘆きのアナタにうれしい情報！

好評だったXbox Live2ヵ月間無料キャンペーンの再投入が決定した！　気になる期間は4月1日から9月30日まで。新規ユーザー獲得のためにも有効なこのキャンペーン延長は大歓迎。Xbox Live未経験の友だちに、ぜひ教えてあげよう。マイクロソフトの英断に拍手だ。

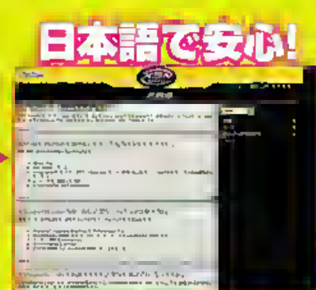


⬅このカードに書かれている利用番号を入力することに。

XSNsports.comが一部日本語対応！積極的に参戦してみては？

日本ではいまひとつ認知度が低いXSN Sports。その理由のひとつに、サイトが日本語対応されていなかったことが挙げられる。そんな不満を解消すべく、ついに一部日本語に対応。これで海外ユーザーとも気軽にスポーツゲームの対戦が可能となるハズだ。





⬆➡FAQが日本語対応になり、疑問解消！積極的に参加してみてはいかがだろうか。

『PSO』の新規クエスト情報 好成績を収めて特殊アイテムをゲットせよ！

『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』の新クエスト配信が開始された。ひとつは"EP2チャレンジ・ステージ2"で、VR宇宙船エリアでの戦いとなる。

もうひとつは"未来へむかって"。これは総督府が新たに開発した通称"RES"というVRで、シミュレートされたエピソード1の各ステージをダイジェストでプレイできるという豪華なもの。ぜひともチャレンジしてほしい。

Xbox公式サイト Xbox.com通信

Vol.27

http://xbox.com/jp/

Xboxとより近くなるサイト!

Xboxの最新情報などを発信する公式サイト、Xbox.com。ここには最新ゲームからお得な企画まで、ユーザーをサポートする情報が盛りだくさん。ぜひともこまめにチェックしておこう。とはいえ、そんな余裕がないと言うアナタに、見どころをいち早くお知らせするのがこのコーナー。今月もさまざまな情報を取りそろえてお送りするぞ。



↑マイクロソフトイチオシのアクション、『グーリーズ』を前面に押し出したおなじみのトップページ。

『グーリーズ』公式サイトオープン!

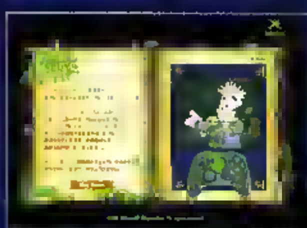
荒れ狂う幽霊たちでいっぱいの幽霊屋敷で展開される、ユーモアたっぷりのアクションゲーム、『グーリーズ』の公式サイトがオープンした。サイトへ行くと豪華な装丁の本が出現、メニューページが開く凝った作りになっている。しかもミニゲームが体験できるコーナーまで用意されており、力の入れようはかなりのもの。ぜひチェックしてみよう。



↑こちらがトップページ。マンガのコマ割りのような各種メニューをクリック!



↑ストーリーをキャラの動きとセリフで説明していく。作り込まれた構成に脱帽。



↑なんとミニゲームが楽しめる! 気軽にチャレンジできるのもうれしい。

第1回"Best of Xbox Fansite"コンテスト開催

"Xboxオフィシャルサイト"に認定されているサイトを対象に、第1回"Best of Xbox Fansite"コンテストが開催される。そして、優勝者を決めるのは、ユーザーであるアナタ。お気に入りのHPに清き一票を投じてみては? また、投票者の中から抽選で5名に、オリジナルTシャツがプレゼントされる。開催期間は4月4日まで。ぜひとも参加しよう。



↑日ごろお世話になっているHPに恩返しのチャンス! そしてTシャツゲット!



➡これが投票者の中から5名にプレゼントされる『天空』Tシャツ。

Xbox特派員、締切迫る!

現在募集が続いている"Xbox特派員になれるキャンペーン"の締切が4月5日と迫ってきている。これは、5月12日からロサンゼルスで開催される世界最大級のゲームショウ、E3の取材が可能となる夢の企画。このチャンスを逃すな!



⬅マイクロソフトがE3へご招待。行くしか!

フリーアイテム&ダウンロードを活用してる?

ちょっと見逃しがちなフリーアイテム&ダウンロードコーナーは活用しているかな? 現在は『NINJA GAIDEN』と『グーリーズ』の壁紙をダウンロード可能。とくに『NINJA GAIDEN』は2~4月までのカレンダー付き。ファンはぜひとも手に入れておきたいよね!

ソフトレビュー続々到着!

ソフト購入時になにかと参考になるレビュー記事は、現在(3月19日)23本のソフトが掲載されている。どれもソフトの魅力、内容が詳細に書かれており、迷っているときの参考になること間違いなし。3月25日に発売される3本の"ワーコレ"についても、近々にレビューがアップされる予定なので、気になるソフトをぜひともチェックしておこう。

来月も充実の内容でユーザーをサポート!

さて、4月も新コンテンツが続々と登場する予感。まずはふたつのゲームの詳細サイトがオープン予定で、毎月開催されている"Xbox Live Online League"4月大会の告知も近々に開始されるとのこと。また、アーケードタイトルの特集サイトも企画中。かなり力を入れた特集になるらしいぞ。これからもXbox.comから目が離せない!



↑前作よりもさらに進化したグラフィックが注目されている、『ラリースポーツチャレンジ2』の詳細がまもなく判明する!?



↑こちらは今号で初登場となった『クリムゾンスカイ』。5月の発売までもうすぐ。本誌と併せて内容をチェック!

WebMasterからのメッセージ

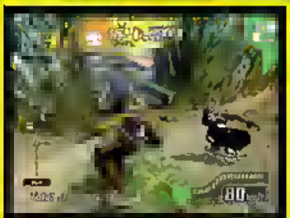
みなさん、"Xbox ファンマガジン"はすでにご購読いただいていますか? この"Xbox ファンマガジン"はXbox公式サイトの最新情報はもちろん、ファンマガユーザーだけにお届けするXboxの裏話や、月変わりのプレゼント情報などを隔週で配信しています。

マイアカウントから簡単に登録できるので、まだ購読されていない方がいらっしゃいましたら、いますぐ登録を! 最新&お得情報満載の"Xbox ファンマガジン"をお見逃しなく!!

ARCADE GAME Front-line

ゲームセンター最新情報コーナー

Xboxユーザーならおなじみの、『JSRF』チームが開発したアーケードゲーム。そのセンスあふれるトリップ感は体験する価値アリだ。



オーリーキング

- ■発売元：セガ（開発：アミューズメントヴィジョン）
- ■ジャンル：スケートボードレーシングアクション
- ■基板：Chihiro
- ■好評稼動中

Xbox互換Chihiroボードで『JSRF』（ジェットセットラジオフューチャー）チームがアーケードゲームを開発！



『オーリーキング』は、スケボーで公道を走り抜ける体感アクションゲームだ。その操作性は『エアトリックス』から受け継がれたセガのスケートボード型インターフェイスを採用。開発は『JSRF』チームと、夢の組み合わせとなる。

ルールは単純で、公道をトリックを決めながら走り、タイムとトリックの芸術点を競いながらレースを行うというもの。トリックを決めれば加速していくので、各所で確実にトリックを決めていくのがポイントだ。トリックにはジャンプ台で踏みきるエアトリックと、レールの上をバランスよく走るグラインドトリックの2種類に大別される。エアトリックは、ジャンプの踏みきるポイントが重要。前踏み→後ろ踏みとすると、高難度のトリックがくり出せるぞ。

グラフィックセンスがとくに優れていて、なかでもデモシーンのデザインは出色。この完成度の高い作品を、ぜひゲーセンで体験してみよう。



↑ジャストの踏みきりで前踏み→後ろ踏みをすれば最高ランクのXが出せる。



↑コースは立体的かつ戦略的。サンフランシスコ、ロンドン、京都などがある。



↑レース後にタイムランクとトリックランクが表示される。

誰よりも速く！誰よりもスタイリッシュに!!



ジャンプ中に上体をそらして、後ろの手でヒールサイドエッジをつかむトリック。トリックの基本だ。

Method



720度のスピントリック。スケートボードを楽しむものにとっては、このFS720ができるかどうかがひとつのステイタスとなる。

FS720



板をつかんでグラブし、ハーフパイプのバックサイド側で後転するように空中で回るトリック。

Mactwist



進行方向に横を向けたまま、フロントフリップまたはバックフリップ（いわゆる側転）をする荒技だ。

Sideroll

http://www.genki.co.jp/games/phantomcrash/

「PC」ファンの、「PC」ファンによる、「PC」ファンのための公認&放置ファンページ!

ファントムクラッシュ

サンチャWIRED ……DAY 18

ダラダラと時間を稼ぎつつ、来るべき"春"を待つという守りの態勢に入った当コーナー。もはや季節の風物詩、"連載"座談会の第1回!

前回、堂々大団円を迎えた『PC』正統続編ともいうべき小説『ゴミ・ボーイ』。そして、完結と同時に『PC』の音楽プロデューサー、平間あきひこ氏が、年内にも"MONA LISA"CDを発売という情報が飛び込んできた。これらの事象の符合は、もしや『PC』続編への布石なのか否か!? 我々は、ことの真偽を確かめるべく、元気様に緊急座談会を要請した!

文章と絵、奇蹟のコラボ

担当　まずは『ゴミ・ボーイ』連載完結、おふた方ともお疲れさまでした。

澤田　6回も続くとは思ってませんでした。当初の構想では前回(連載第5回)で終わるハズだったんですけど、戦闘描写が入ったら終わらなくて(笑)。最後まで絵と文章はギリギリでいっぱいいっぱいだったよね(小島氏を見ながら)。毎回、時間がなくて文章が完成していないうちから絵を描き始めてたもんね。

小島　金曜日に、「想像して描いて」ってよく言われました。

澤田　だいたいこんな話にする予定って2、3行のメモを書き出して。ロボットが出るかどうかも決めてない。戦闘シーンがある、とかひと言だけ書いてあって、どんな戦闘シーンかも書いてない。戦闘シーンがあると思う、とか(笑)。

小島　あたりさわりない戦闘シーンを、とか書いてあったし。

澤田　週明けに文章と絵を合わせてみて、マズければ外す、とか。そんなんでよく絵が仕上がったなぁ(笑)。なんせ本業の仕事の合間を縫って書いてたんで、ゆとりはまったくなかったんですよ。最終話だけだよね、絵よりさきにキチンと文章が上がっていたのって。最後の最後になって、文章がきっちり上がって渡したんだよね。

小島　それで逆にバタバタしてモノクロになっちゃった(笑)。時間がなくて色が乗せられなかったんですよ。

太田　スゴイよね、あれだけ(実際の仕事で)忙しかった時期に、こういうの描く時間があったんだ(笑)。僕も週末に家で書きながら、なんでこんなキツイことやっているんだろう、とか思いましたもん。楽しいんだけど苦しい(笑)。

担当　すみません~。これ、仕事と関係ない仕事というかなんというか(汗)。

小島　もう完全に趣味の世界ですよね(笑)。

いまは亡きシミズ市へ

担当　設定の部分をお伺いしたいんですけど、あの年代に設定した理由は?

澤田　前作の時代は自分が飽きた、という部分も正直あります(笑)。それと、同じ年代だと、前作と同じキャラを出してくれとか注文も入りそうだったんで、関係ないところに年代をズラそう、と。それで10年後に。ちょうど世代も一世代交替しているかな、ということもあって。

担当　シミズを舞台にしたのは?

澤田　まったく知らないところは書けないんで、なんとなく知っていて、かといって知りすぎていない場所、ということで。東西のどちらかに寄せたくなかったんですよね。当初から静岡あたりにしようとは考えていたんですよ。日本の真ん中なんで、東西どっちからも文句が来ないだろう、と(笑)。僕は浜松あたりを考えていたんですけど。

小島　最初は曖昧だったんですよ。でも僕が絵にシミズって描いちゃったから(笑)。

澤田　いま、"清水市"って、ないじゃないですか、統合して静岡市になっちゃったから。だけど、「静岡だよ」とだけ言って絵を描いてもらっていたら、"シミズ"って描いてあって。ビックリしましたよ。だったらシミズにするしかない(笑)。後付けです。だから、今回作ったチーム名は、清水、静岡がらみで洗い出しました。安倍川茶ップリンズとか、狐ヶ崎ヤングランダーとか。清水の人はきっとわかるに違いない、と(笑)。

担当　東京のワークスチームも出てきました。

澤田　ワークスを作るっていう設定が前作であったんで、それを引きずってみました。10年後ともなればワークスができているに違いない、ランブリング自体ももっと競技化されているに違いない、という感じで。それと、今回のはあくまで、地方の一大会、一会場というレベルでしかない、という意味もありました。

担当　日本平ですし。

澤田　あんまり大きくない場所、ということです。シミズっていう土地柄、サッカースタジアムを潰しちゃうと怒られそうだし(笑)。日本平は運動公園もあるし大丈夫じゃないかと思って。

担当　今回、四耐というレギュレーションが設定されましたが。

澤田　実際のゲームに反映できるレベルで考えてみました。将来を見越して、入れられたらいいなぁ、と。いつか対人間戦をやろうという状態になったときのために、ルールを作っておかないと、と思ったんです。それでキチンとした形で……オフィシャルなようでオフィシャルじゃないんですけど(笑)。そのうち"そういう環境"が整って、できる状態になったときがあれば反映できるように、と作ってみたんですけどね(笑)。

担当　ちゃんとしたルールになっているんで、このまま行けるなぁ、と思ってました。

澤田　ただ、失敗したと思ったのは、ルールを明文化したせいで自分の首を絞めたことです(笑)。チームが何人出ているかとか最初に決めたんですけど、書くまえに何分で何台倒すか計算してみたんですよ。約1分30秒で1台倒すとして、とか。あれは面倒くさかったですねぇ。かと言って、矛盾していたりいいかげんだと、各方面から突っ込みが入りそうだったんで(笑)。エントリーナンバーも主人公を含めてちゃんと振って、ここまでのあいだにコイツらが壊されて、このあとコイツらが壊されて、という表を作りました。そうしないと自分の中でワケわからなくなりそうだったんで(笑)。

担当　企画屋の真骨頂ですねぇ。

澤田　試合の流れも考えたんですよ。始めは勢いがあるからお互いにつぶし合っちゃってあまり残らない。で、中盤くらいから、みんなも「これじゃヤバいんじゃないか?」って気づいて、ちょっと様子見の時間があって、でも時間がもったいないから、「やっぱやっちゃえ!」っていう流れになるだろうな、なんて、ふつうに僕が遊んだらそうするだろう、という形でだいたい作っておいたんです。シミュレーションして組み立ててみたんですが、大変でしたね(笑)。



↑今回の緊急座談会出席者の皆さま。右から、澤田氏、太田氏、そして初のお目見えとなる荻野女史、小島氏。緊急と銘打ったわりには、相変わらず緊急さ加減が伝わってこない方々ではある。

"卒業"というキーワード

担当　今回、物語としては"少年のひと夏の冒険"といった趣ですが、ストーリーに関しては?

澤田　じつは海外に行く話にしたかったんです。前作で、海外でもやっている、という設定があったんで、海外に行く話にしようと。とにかく、最後は主人公に「海外へ行く」と言わせようと、それだけは決めました。あとは、わりと「PC」って、夏というか青空のイメージが強かったんで、逆に"卒業モノ"にしようと。……最終話を実際の卒業シーズンに合わせるつもりはなかったんですけど(笑)。

担当　合っちゃった(笑)。

澤田　あとは登場人物の年齢層をちょっと上げたい、というのが今回意図的にありました。高校卒業した直後というか、専門学校生というか、そのくらいの人間と、その下の中学生くらいの人間、という比率にしたかった。前作はわりと中学生くらいの年代で統一されていたんで、もうちょっと年齢を上げて、社会に出る直前の、そういう年代でやってみたかった、というのがあります。

担当　まえの登場人物たちも、あの世界で10歳年をとっているわけですね。

澤田　そうですね。年を重ねてあげよう、と。

担当　そのあたりが登場してきたらちょっと楽しいな、とか個人的に思っていたんですが。

澤田　前作のキャラは、とにかく一切出さないでおこう、と決めていました。書いてしまうと、多分、それがオフィシャルなものとして扱われるような気がしたので。たとえば、アツローの店は潰れて、いまは別の店をやってます、とか書いてしまうと、それでいい、と思っちゃうんじゃないかと。だけどそれはツマランでしょ(笑)。だから僕は、あえて触れず、想像の余地を残しておきたい、あとはお好きなようにいじって遊んでください、という気持ちが正直なところです。逆に、人が(荻野さんを見ながら)考えているのを見て、なるほどねぇ、と楽しんだり(笑)、それもあって、舞台を東京から移したんです。東京にすると、どうしてもカブるところが出てくるんで。

担当　となったら、まえのキャラを出さないわけにはいかないですもんねぇ。

澤田　最初からここは違う場所なんだよ、ゴメン、期待しないでね、と。やっぱり新しい話を作ったほうが僕も楽しいですから(笑)。

※　※　※

というわけで、なかなか続編の話題が出ないまま、以下次号!

なにが送られてくるか担当も知らない、荻野美由紀劇場!



←コジマキャンペーンガール?の「超合金大神子ちゃん」です。(元気・荻野美由紀) こ、これはコスプレというかSV少女というか!

●ワイアヘッズ通信

今回の座談会には、荻野美由紀劇場でおなじみの荻野女史にも参加していただきました。文史の語りは次回でたっぷりと!

お便り大募集
〒154-8528(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係
ワイアヘッズ諸君のおたより募集中!爆走中の元気「PC」スタッフへの励ましや、次回作の要望も引き続き募集中!ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに!

from 担当&ライター　ライター「あ、スペースが減っている!」担当「いよいよ文字だらけの色気のないページになってまいりました」ライター「それはそうと、今回の座談会で澤田氏からクレームが」担当「座談会を連載するっていうのはいかがなものか、という、あれですね。いやいや、もっともなご意見」ライター「とりあえず、このダラダラ~としたところが当コーナーの持ち味ということで大目に見ていただきたい、と」担当「こうしているうちに、もしかするともしかするかも知れないし」ライター「なにかあるかも知れないし……」



麻生研究所
～プロジェクト:N.U.D.E.@の可能性～



最終回

謎が謎を呼ぶ女性型ロボット「D.R.E.S.S.」登場



島村：ぬおおお〜〜〜ッ!?　な、なんスか？　自分の知らねえ間に新型の「P.A.S.S.」を造ってた訳ですかい？　うわあ〜、なんか麻生さんってヤル事がセコくねえっッスか〜！
麻生：ちょっ、待ってよ！　人聞き悪いこと言わないでよ！　というかですねえ、ボクは造ってないですよ！　こんな「P.A.S.S.」は！
島村：じゃあ、このロボットは一体何モンなんスか？　ねえ!?　何モンなんスかあッ！
麻生：え……？　あ？　な、何だろうねえ……。あ、あのさ、あんまコワイ口調で話しかけないでくれます……？　ちょっと、そういうの苦手なんですよ……。
島村：あ、スンマセン。興奮しちゃいました。で、このロボットの正体なんですけど？
麻生：うーん……。じつは外部活動実験（前号参照）中の「P.A.S.S.」Prototype：01-0021に突如接触してきたらしくてさ。まったく予想外の事態で正直こちらとしても困惑してるんだけどね。
島村：なんと！　Ark社以外で……いや、麻生研究室のスタッフ以外で、こんなロボットを造れる技術を持った企業があるなんて……！
麻生：慢心しちゃいけないよ。ボクらが造れるんだから、ほかの誰かにだって当然造れるさ。
島村：えー？　そんな事ないでしょう？　どっかで情報が漏洩したとかは……？
麻生：ふむ。可能性は……あるよ。軍事用の量産型を大量生産していた時期があったからね。
島村：グルジェリア共和国での内戦における、軍事用「P.A.S.S.」の戦闘実験ですね？
麻生：そうだね。まあキミも知っているだろうけど、その実験の失敗が元でまえのArk社の上層部たちは失脚したからね。でも……、
島村：でも？
麻生：その際に、軍事部門の責任者であるカイル・バークレー（※前体制下におけるArk社の副社長兼ＣＦＯ。現在は解雇されている）が兵器や「P.A.S.S.」の開発ソースを外部に持ち出した可能性があるんだよ。
島村：…………。確か、前上層部の人たちって一部の人間が行方不明になっているんですよね？
麻生：うん、そうなんだよねえ。その中でもカイル・バークレーは、とくに謎の多かった人物でもあるから。彼は世界の裏社会の事情に詳しい上に顔が利くっていうことで、当時の会長がどこぞから連れて来て、気付いたら副社長の座についてたりしてたからねえ。
島村：うわあッ、そんな人物だったんですか!?
麻生：まあ、彼を犯人と決めつけるのもなんなんだけどさ。
島村：おおお、なんかコエーなー。おおおおお〜〜〜ッ！　つまり、このロボットは軍事用「P.A.S.S.」のデータを基に造られた可能性が高いって事ですか？
麻生：恐らくは……。軍事用「P.A.S.S.」も基本は「P.A.S.S.」Prototype：01-0021と同機種のバリエーション違いだから、このロボットは腹違いの子供みたいなものかな。
島村：何が目的で「P.A.S.S.」Prototype：01-0021に接触して来たんでしょうね……？
麻生：いまのところは何か危害を受けたとか無い様だから……細心の注意をはらって監視するしかないよね。
島村：ん〜……って、「P.A.S.S.」Prototype：01-0021の外部活動実験の担当主任って自分じゃないッスかあ！
麻生：そうだよ。くれぐれも、目を離さないように頼むよ。当然だけど、逐一報告ね。そして、この女性型ロボットの追跡調査も徹底するように。
島村：なんか、キケンな臭いがプンップンするんスけどぉ……。
麻生：「P.A.S.S.」Prototype：01-0021のモニターのサポートにも万全を期す様に。モニターに危機が及ぶのがいちばんあってはならないからね。
島村：は、はい。しかし、なんかやっぺえ事になって来たよ〜……。下腹がキュッと脳天に引っ張られる感覚があるんスけど〜〜。
麻生：うむッ！　事件です！　事件のニオイがしますよ、島村クンッ！
島村：屁はしてないっスよ〜……じゃなくってぇ、洒落なんないッスよ〜〜〜。マージーでー！
麻生：お、たったいま情報が入った。えー、このロボットの名はDeliberate Rational Evolution Sensory Server……略して「D.R.E.S.S.」。
島村：「P.A.S.S.」と「D.R.E.S.S.」……ですか。
麻生：この二体が出会った事で、また何か大きな流れが産まれようとしているのかも知れない……。
島村：そうですね……って、オイ！　今回で最終回じゃないっスか！
麻生：…………。
島村：…………。

「麻生研究所～プロジェクトN.U.D.E.@の可能性～」**Fin**

CGイラスト／穂田和宏　※本作はXbox Liveに対応しておりません。

第17回

Xbox 300万台への道

というわけで、今月でこのコーナーもとりあえずひと段落。だからといって300万台をあきらめたわけではない！　前進あるのみ！

300万台よ、永遠に……!?

Xboxが日本で発売されて2年以上経過し、販売台数は約45万台。発売月こそ勢いはあったが、その後の伸びはイマイチな状態がずっと続いていることになる。「2003年末までに300万台到達」「2冊目の専門誌が他社から創刊」などとロードマップを作ってはみたが、見事にハズレてしまった……。

で、いろいろ考えてみた。このコーナーの存在自体が、じつは300万台への道を阻んでいる要素のひとつではなかろうか、と。ネガティブな情報が多く、それがかえって読者に対してマイナスイメージを植え付けているのではないか。

当コーナーは全面リニューアルさせるため、しばらく休むことにした。もちろん、300万台をあきらめたわけではない。実現させるために充電したいと思う。では今月もおたよりを紹介していこう!

ゲームショップにおけるXboxスペースは？

●うちの近所のゲームショップでは、PS2とXboxの比率は9：1くらい。でも新作が少なくてすごくさびしい印象です。PS2なら「予約受付中！」や「新作入荷！」がすごく賑わっているのに、Xboxはそんなの関係ないような雰囲気です。

（茨城県　マックスボンバー）

●僕がよく行くゲームショップでもXboxのスペースはほとんどありません。Xbox棚の左は中古のスーパーファミコンのソフトが置いてあって、Xboxの2～3倍のスペースを使っています。しかも右側にはアダルトDVDがあるんです。正直、Xboxコーナーは行きづらいです。まるでじゃま者扱いです！　こんな状況を変えるためにも皆さんがんばってください!

（大阪府　Karakuri）

●ちょっと遠い場所にあるゲーム店なのですが、ちゃんと予約も取ってくれるし、新作もそこそこ入荷してくれるお店があって、助かっています。スペースはPS2の10分の1程度ですが、新作や周辺機器も揃っています。店員さんがXboxファンのようで、海外タイトルのこともいろいろ教えてくれます。こういう人がお店にいると、すごくうれしい。ここに比べて近所のゲーム店はXboxソフト叩き売り（ほとんど980円）で、新作もまったく入荷しなくなりました。

（埼玉県　XAXAX）

お店からすれば、そのゲームが売れると判断すれば入荷するし、売れなければ入荷しない。ただそれだけ。現状では「売れない」から、どんどん狭くなるのはしょうがない。「返品ありでいいから、たくさん置いてほしい！」とショップにお願いしたところで、「それよりも売れるタイトルにスペースをとりたい」となるだろう。逆に言えば、「Xboxのゲームは売れるんだ！」という状況になれば、自然とスペースは増えるはず。売れる状況を作り出すのが難しいのだが……。

本体の限定カラーがもっと欲しい!?

●去年末にXboxを買いました。そのとき不思議に思ったのですが、どうして本体カラーは黒だけなんでしょうか？　他機種では当たり前のようにいろんな色があるのに。それから、本体を箱から出してビックリしたのですが、とても大きいです。もう少し小さくならないのでしょうか?

（兵庫県　MAG）

●ファミ通Xboxの付録、「DOA Online」の本体シールはすごくうれしいです。毎号、楽しみにしています。先日、マイクロソフトの着せかえにも当たって、Xboxがどんどんパワーアップしているような気分です。ところで、Xboxって本体カラーは黒だけですよね？　限定で白とか青とかあったみたいですが、ふつうに買える黒以外のカラーはないのでしょうか？　いろんな色があるだけでもユーザーが増えて、売れ行きにけっこう影響あると思うんですが……。

（東京都　鯖之介）

他機種ならいろんなカラーがあって選ぶときも楽しいよね。本体カラーバリエーションは今後も限定ではいくつか考えているようだ。着せ替えのようなカバーでもいいから、ボクだけのXbox！って感じでさらに愛着が持てるようなアクセサリーを出してくれるちょっとうれしい。ちなみに、現行のXboxが小さくなるのか……という点については、いまのところ予定はないようで。

2004年末には100万台!?

●はじめてファミ通Xboxを買い、300万台のコーナーを見てビックリしました。まず、いまだに40万台ちょっとだということ、そして300万台を目標にしている、ということです。2年もかかって40万台で、あと何年かでつぎの新Xboxが出るということを考えると、どう考えても300万台は無理です。どうしても300万台売るというのであれば、テレビCMをいっぱい流して、誰もが知っているゲーム機にしなければダメだと思います。なぜCMを流さないのでしょうか?

（千葉県　マサイチロー）

最近になってファミ通Xboxをはじめて買ったという読者から、同様のおたよりをいくつかいただいた。「熱を測ったら38度もあって、それを知った途端にますます具合悪くなった」なんていうことがあるが、それと似たような感覚なのだろうか（ちょっと違う?）。Xboxの人気がいまひとつなのは知っていたけど、実際に販売台数を見てしまうと……みたいな。

だがちょっと待ってほしい。販売台数の伸びはいまひとつだが、去年以上にさまざまなタイトルが予定されていると聞く。発売カレンダーを見るとさびしいって？　いやいや、ここにはまだ掲載されていない未知なる新作がたっぷりあるのだ。5月に開催されるE3でもいろいろ発表されるとのウワサもあるし、Xboxの大躍進はこれからなのだ！？

熱いおたより、待ってます!

当コーナーでは、みんなからのおたよりを引き続き募集しているぞ。300万台へ向けてのアイデアはもちろん、「ボクはこれを理由にXboxを買った」とか、「近所のショップはXboxに対してこんなふうに取り組んでいる」だとかどんなネタでもいい。現状のCMなど宣伝方法に不満を感じるなら、「ボクが宣伝担当だったら、こんなことをする」でもいいぞ。何か思いついたら、どんどん送ってほしい。メールでもハガキでもオーケーだ。

なお、本欄中で採用した人には400ポイントがつくぞ（P.72欄外参照）。また、採用者の中から抽選で1名に好きなXboxソフトをプレゼント（ただし発売済みソフトおよび1万円以下に限る）。300万台実現に向けて、読者と編集部のみんなでがんばろー!

あて先

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで

Eメールアドレス
xbox@ml.enterbrain.co.jp



Xboxが300万台に到達するまで、
あと256万3819台
（2004年3月14日現在の推定販売台数は43万6181台）

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
ワーク21 江別店／帯広店／北見店／釧路店／旭光店／永山店／苫小牧店／宮の森店／手稲店
ゲーマーズ 札幌店
セントラルホビー
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
トミー 青森店／八戸店／三沢店
ないすや 駅前店／十和田店／中野店
マジカルステーション 城下店
■秋田県
ワーク21 秋田店
一休さん 横手サティTVゲームコーナー
ファクトリーピア サンフェコプ店
本のこんだ 本荘店
■岩手県
ワーク21 一関店
COMGI 盛岡店ファミ店
マジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーミーコ 仙台店
シーガル 石巻店／多賀城店／塩竈店／名取店／古川店／岩沼店／はっぴい店／古川店／大和町店
TVハニッツ 仙台店
ベスト電器 ヤマチュウカウボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん 米沢サティTVゲームコーナー
ウキウキ屋大将 庄内駅前店／南館ヤマザワ店／山形大学前店／山形西バイパス店
シーガル 山形十日町店／米沢店
ファミコンプラザTOM 大野目店／春日町店
■福島県
ワーク21 福島店
一休さん 会津サティTVゲームコーナー／須賀川グリーンモールTVゲームコーナー／ベイシア会津店／ベイシア白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
ファクトリー 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■茨城県
一休さん ベイシア水戸笠原店／ベイシア鉾田店
エムファッシ
COMGI 日立店／水戸赤塚店／土浦店／水戸笠原店／勝田店／つくば店／ひたち野店／石岡店／三和店／取手店／下妻店／牛久店／中央店／鹿嶋店／美浦店／荒川沖店／六ツ野店／竜ケ崎店
ホームエンタテインメント大洗店
マジカルガーデン 竜ケ崎店／日立店
マジカルステーション 旭店／三枚ビブ店／日立店／東三条店／本店
コメック 勝田店／取手店
ヨドバシカメラ 水戸店
■栃木県
アピアランド 宇都宮店／駒生店
一休さん ビルフェロー宇都宮サティ店／ビルフェロー鹿沼サティ店／ベイシア真岡店／ベイシア足利店／ベイシア佐野店／ベイシア宇都宮店
エイデン 大平店／栃木店／栃木インター店／下野店／佐野インター店／足利店
ゲーマーズ 宇都宮店
GAMESHOP さくら
タアトリウコTOM 宇都宮店
アジアルプレイス ファブルフイン店
ゲーム 宇都宮店
ノジマ 上山店／宇都宮店
ブックハウス 本店
■群馬県
一休さん ベイシア高崎店／ベイシア安中店／ベイシア伊勢崎店／ベイシア太田店／ベイシア尾島店／ベイシア吉井店／ベイシア渋川こもち店／ベイシア西部モール店／ベイシア前橋店／ベイシア前橋モール店／ベイシア藤岡店／ベイシア吉井店
アウム 太田店／太田南店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクリップ 長野店／安中店／上並榎店／問屋町店／前橋中央店／富岡店／前橋町店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店
文教堂書店 前橋店／高崎店／入間店／太田店／大間々店／伊勢崎店／片貝店／上大島店／上中居店／上泉店／前橋店／小出店／小倉店／足門店／伊勢崎店／富岡店／沼田店／玉村店／富岡店／前橋店／伊勢崎店／広瀬店／前橋店／伊勢崎店／吉井店
リンクス 前橋本店
■千葉県
一休さん ベイシア大網店／ベイシア富里店／ベイシア館山店／ベイシア茂原店／ベイシア矢作店
アウム 野田店／野田店
三進堂 千葉店／青山店
サンコウドウ 矢作店
タイムクリップ 大平店／柏店
ドキドキ冒険島 成田店
プロフィット 大網店
ブックランドアレアフス
文教堂書店 千葉店／八幡店
■茨城県
石橋ピノキオトーイ
一休さん ベイシア神栖店／ベイシア下館店／ベイシア笠間店
Jack 岩瀬店
トイズ・わん 筑波店
TVハニック 神栖店
ダァブル 下館店
ドラんど 三和店／結城店
■埼玉県
ランドウォーイ
一休さん ベイシア寄居店
エブリディ 上尾店
須賀書店 BOOK越谷店／本店／三郷店
ゲーマーズ 大宮店
ゲーム天国 草加店
さくらや 浦和西口駅前店／大宮西口駅前店
スーパーソフトボックス 熊谷店
タイムクリップ 本庄竹や店
ドキドキ冒険島 川口店／熊谷本店
ノジマ 浦和店／大宮店／越谷店／所沢本店／NEW上尾店／東松山店／三郷店／吉川店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎 上尾店／入間店／春日部店／川口店／川越店／北坂戸店／行田店／熊谷店／坂戸店／鶴ヶ島店／狭山台店／狭山店／鴻巣店／草加店／秩父店／鶴ヶ島店／所沢店／蕨店／戸田店／大宮店／ふじみ野店／本川越店／寄居店
ファミコンハウス ピエロ
文教堂書店 越谷店／東松山店／富士見店
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション 鶴瀬ファクトリー店
ミルキー2 鶴ヶ島店
ミルキー3 鶴ヶ島店
■東京都
アール 蒲田店／本町店
AZ Market 高輪店／立川店
おもちゃの五郎
キムラヤ 町田店
京王書店 聖蹟桜ヶ丘店
ゲーマーズ 池袋本店／立川店／本店2号館／町田店
ゲームキッズ 東京店
GAMES アーケ
ゲーム天国 竹ノ塚店
コヤマ 井上店／小平店
さくらや 新宿東口店／新宿西口店／新宿南口店／渋谷店／池袋東口店／聖蹟桜ヶ丘店／東京八重洲口店
サンツアト
ジー・ファン 石川島店／富士見店
スーパー1番館
セキド 高円寺店 ゲーム売場
ソフトランドDuck 学芸大店
ソアトランドGARAGE 西小山店
ソフトランドぷんぷん 喜多見店
大庭堂 石神井店／東店
TVハニック 南砂店／蒲田店
京急百貨店 池袋店7階TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 調布店
ノーサイド 阿佐ヶ谷店／富士見台本店
メジア 池袋店／立川店／国分寺店／小平店／町田店／多摩センター店／中野店／NEW練馬店／八王子南店／吉祥寺店／府中店
ハチスケ 大森店／蒲田店／多摩川店
B&G 大泉学園店
ビックカメラ 池袋西口店／池袋東口店／有楽町本館／渋谷ハチ公口店／渋谷東口店／新宿西口店／新宿東口店／立川店／町田店
ビットイン
ファミコンショップ ピッコロ
ファミコンショップ桃太郎 狛江店／調布店／成城店／ひばりが丘店
ファミコンハウス 小金井店
ファミコンランド 光が丘店／光が丘公園店
ファミコンワールドぱぉ 野田店／小作店／羽村店／福生店
ペニーレイン 五反田店
マジカルガーデン 昭島店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーション FK武蔵小山店
アアフスエンタテイメント シミズ店／前原店／大和町店
murauchi.co.jp 八王子本店
モノナワールド 田園店／船橋店
ムサシヤ 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口大ガード店／新宿西口本店／新宿東口駅前店／八王子店／マルチメディア錦糸町店／マルチメディア町田店
ロムハウコ 西日暮里店
■千葉県
アドキョウ 湖北店
一休さん ベイシア佐原店
おもちゃのあづまや
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBY キャド
ディスクユニオン ビュウ柏店
ドキドキ冒険島 柏店
ホビーランド キューブ
マジカルガーデン 稲毛店
モリナワールド 船橋北口店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん 厚木サティTVゲームコーナー
おもちゃセンター ナガシマ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップ ビーム
Game Station いずみ中央店／上大岡店／日吉店／下瀬谷店／十日市場店／東戸塚店／鶴見店／三ツ境店
CamBack 大和店／鶴ヶ峰店／湘南台店
コンプアート 横須賀店
さくらや 横浜店
ソフトランドFASHION 東戸塚店
ソアトランドGARAGE 鷺沼店／新丸子店／白楽店
ソフトランドぷんぷん 大倉山店／綱島店／自由が丘店／元住吉店
ディスクユニオン ビュウ 横浜店／向ヶ丘遊園店
TVゲームおもちゃ ピース
TVハニック 座間店
テレビっ子 あざみ野店／青葉台店
トイ&ホビー サガミ堂
トイザップ 相武台店／南林間店／大和店
ドキドキ冒険島 白楽店
ノジマ 鶴見店／伊勢原店／本厚木店／藤沢店／あざみ野店／相模大野店／星川店／人民山店／茅ヶ崎店／港北ニュータウン店／NEW青葉台店／NEW厚木店／NEW平塚店／新羽店／長後店／湘南台店
ビックカメラ 横浜西口店／新横浜店
ビネアト 六会店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ桃太郎 相模原店
ファミコンプラザ ジョイズ
マジカルガーデン 横浜山手台店
マジカルステーション 戸塚店／アーアさがみ野店
マルチメディアステーション ゼロワン
メディアポリス 厚木愛甲店／川崎鷺沼店／横浜大倉店／十日市場店／東野台店／鵠沼六会店
横浜タカシマヤTVゲームコーナー
ヨドバシカメラ 京急上大岡店／京急川崎駅前店／横浜駅前店
ロムハウコ 鶴見店／磯子店
■山梨県
おもちゃのイチメセ
おもちゃのアルちゃん
TOYSクリちゃん 湯村店
ノジマ 上石田店／甲府店／韮崎店／富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松本店
エスポット 裾野店／富士店
ゲームショップぱる さがみかね本店
スーパーコンプアート 浜松店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
テレコムランド 伊勢丹浜松
ノジマ 伊東店／藤枝店／袋井店／掛川店／沼津店／静岡店／磐田店／浜北店／富士店／菊川店
PARADE 掛川店／湖西店／静岡本店／浜北店／浜松店／浜松町店
アミューズ BOOK ONE店
ファミコンランド 三島店／沼津店／富士店／清水店／本館店
ホビヨン 富士店
マジカルガーデン フロスプラザ清水店／清水店／千代田店／浜松高台店
メディアポリス 静岡店／西奈店／静岡駅前店／島田店／沼津店／沼津リコー通り店／磐田店／浜北店／富士店／藤枝店／富士宮店／富士八幡町店／本吉原店／三島店／沼津インター店
大川玩具 浜松店／三保店／不二見店／本店
■愛知県
一休さん ビルフェロー春日井サティ店
エイデン 瀬戸店／安城店／稲沢リーバシティ店／小田井ワンダー店／香久山店／春日井店／清洲店／小牧インター店／地下店／港店／金山店／千種店／平和フェリー店／豊田ジャンピアポート店／高浜店／日進店／知多店／東浦店／豊田東郷店／豊田元町店／豊橋店／西尾店／安城店／本店2F／メディア大曽根店
オタチャー 豊橋駅店／豊橋南店／千代が丘店／中村公園店／六番町店
おとわや かもがね店
おもちゃのジャンボ ラコティ店
おもちゃの街 ブレーメン
GROOVE! 金山本店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション 64Uヨーロ EAST／WEST
ゲーム遊覧 一宮店／稲沢店／小牧店／高田寺店／西春店
コンプマーケ 名古屋1F／向山店
ザフザフ 千種店
自由書房
コーリーコンプアート 大須メリクラン／新栄セルビ／豊橋店
センキ 尾西店
ダンシングベア 一宮店／四日市店／富吉店／刈谷店／星ヶ丘店
ディコット 豊橋店
TVゲーム フジワ
富夢
トップカノン 本店
ドリームランド 豊明店
ハイパーファミコンク 土和田店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ビッグガレージ 江南店
ファミーズ 岡崎店／大府店／太田川店／共和店／柴田店／知多半田店／新瑞店／東海店／豊田店／西尾店／平田インター店／豊橋店／名東店
ファミコンハウス ATC
ファミコンプラザ 豊明店／長久手店／びっくりBOY'S
ホームコネスポ 岩倉店／稲沢店
MARI MARI 地下店／一宮店／中村店／高蔵寺店／尾張旭店／安城店／半田店
マジカル 豊川店／西尾店
マジカルガーデン 石川島店／一宮北店／岡崎インター店／岡崎北店／岡崎レスリ店／刈谷店／本郷店／江南店／春日井店／稲沢店／豊川店／豊田インター店／豊田248店／豊橋店／豊橋南店／中川店／南陽通店／平針店／港店／緑店／守山店／豊山店／ワンダーシティ店
マジカルステーション 小牧店／三郷店／三河安城店／稲沢花岡店／ハウ／はなひ店／ペル
アツナカ本店
ヤアギワソフト メルフ店
■岐阜県
コイデン 大垣ベルプラザ店／各務原店／可児店／岐阜オーキャドリーフ店／関店／高山店／多治見インター店／瑞浪店
株式会社ユーウン コーウンコトア
キラヤ ビワ店
GAME SEVEN
コンプアート 可児店／岐阜店
Bパワーズ かがしま店／豊田店
ダンシングベア 岐阜羽島店
ファミコン GP
ファミコンキッズ
ファミコンジャングル
ファミコンランド ハッピーいずみ店
MAG MART 岐阜店
マジカルガーデン 大垣店／可児店／岐阜県店／多治見店
マジカルステーション 各務原店／クロコアミュゼ岐阜店／岐阜金宝店／アーブ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルフェロー桑名サティ店／ビルフェロー津サティ店
エイデン 鈴鹿イオンタウン店／鈴鹿店／津店／名張店／松阪店
ゲーム遊館 白子店
スーパーコンプアート 四日市店
スーパーランド 四日市店
マジカルガーデン 生桑店／四日市大山田店／鈴鹿店／四日市店
マジカルステーション 鈴鹿店／ジェトワ桑名店／ジェトワ四日市店／富洲原店／伊勢店
■奈良県
一休さん ビルフェロー西大寺サティ店
ドラゴンワールドクラブ 西大寺店
上新 奈良店
■和歌山県
おもちゃアン 和歌山店
キャッツアイ 岩出店
ミノスケ 広店西浜本店
ミミー
■滋賀県
ゲームプラザ丸300 草津店
ハビルコSOFT館
マジカルステーション トイショップみずの
UGBEAT タカノ店／彦根店
■京都府
ワーク21 北大路店
一休さん ビルフェロー桂川サティ店／ビルフェロー向日町サティ店
株式会社あまだ
ゲーマーズ 京都店
ゲームステーションハイパーニュータイプ 山科店／西院店
ザウルコ 大津店／山科店／上鳥羽店／大久保店／伏見店
タカフトーイ 株式会社
ファミコンフラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス 亀岡店／山科店
マジカルガーデン 野田川店
マジカルステーション 福知山店
メディアショップギース 長岡天神駅前店／西陣本店
■石川県
COMGI 加賀店／小松店
三角ジョーシン もとまち店キッズランド
メフトランド 杜の里店
アミーズ 野々市店／加賀店／さくらい店
■富山県
GROOVE! 富山駅前店
ゲンキランド 呉羽店／大正寺店
三角ジョーシン とやまあ店ディスクピア／pbONE高岡店キッズランド／pbONE富山南店キッズランド
シャトル 高岡店／富山店／小杉店／高岡駅前店／新湊店／二口店
ソフトエンターテイメント 滑川店
ハイパーゲンキランド 豊田店
ファミコンボックス
■福井県
オカトイズコトア コロ店
おもちゃのアリコ
おもちゃの王様すみ フミ店
サイト玩具店 鯖江店
三角ジョーシン pbONE福井本店キッズランド
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG 神明店／大宮店
■大阪府
一休さん ビルフェロー豊中サティ店／布施ビブレ店／枚方ビブレ店
キャッツアイ 岸和田店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップむあにゃ 守口店
サン フェニカ
ドラゴンワールドクラブ 茨木店／大阪店／駒川店
ひまよし 九条店／ホワイティうめだ店
ニシダヤ 豊中店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 藤井寺店
ホビーアイランド
ミメユケ 北東市中店／豊中店／八尾店
メディアCITY 江坂店
ゴコン 豊能店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
■兵庫県
くれよん 立花店／西神中央店
フロベニー 元町店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 豊岡店／加古川店／加古川北店／明石南店／水道筋店／西明石店
ゲームショップハッピーワン
げーむしょっぷ 亨亨
ドキドキ冒険島 西宮店
ドラゴンワールドクラブ 姫路店／加古川店／高砂店／明石店／土山店／東加古川店
POWERメディアCITY 神戸新開地店
アミーズ サンプラス店／サンプラス伊丹店／サンプラス垂水店
メディアCITY 伊丹店／西宮店／東鳴尾店／武庫之荘店／六甲店
メディオ! 川西店
モーモーランド 姫路店
上新 加古川店／西宮店／西明石店／姫路店／姫路キャスパ店
■奈良県
おもちゃショップ 天理店
ゲームアーク 尾崎店／奈良店／新大宮店／三郷本店／郡山店
COMGI 本店
TOY&ゲーム みーく
はとや フカノ屋店
ファミザウルス 橿原店
メディオ! 郡山店
■岡山県
一休さん 倉敷ビブレTVゲームコーナー
ゲーマーズ 岡山店
コドモ館 ビブレ店
ベスト電器LIMB 倉敷本店
メディオ! 倉敷店
上新コン 津高店
■鳥取県
ファミコンショップルッフ 新市店／湖山1号店／湖山2号店
上新コン 米子店
■山口県
COMGI 下関店
マジカルステーション 長府店／山口大内店／山口大学前店
■香川県
一休さん 宇多津ビブレTVゲームコーナー
ゲームアーク 寺原店／香川店／坂出店／国分寺店／丸亀店
マジカルガーデン 高松太田店
■徳島県
ゲームショップニュースピーク 沖浜店
TVゲームランドZERO 北佐古店／徳島店
TVハニック EAST徳島店
■高知県
ゲームアーク 土佐道路店
マジカルガーデン 高知店
マジカルステーション 安芸店／あとぎや店／中村店
■愛媛県
トイハウス
ファミコンスーパーZ
ベスト電器LIMB 松山本店7階
■福岡県
ワーク21 大野城店／筑紫店／戸畑店
AMA
株式会社 光和玩具ランハル
宮田堂 前原店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 野芥店／高宮ヶ丘店
ゲームガレージ 春日店
リョイン 新宮店
ビックカメラ 天神1号館
ファクステーション 川崎店
ファファーケアト 赤坂店／薬院店／天神店
ベストビデオ 姪浜店
ベスト電器LIMB 福岡本店
マジカルガーデン 粕屋店
マジカルステーション 大牟田店／八女インター店
メディアファイン 小倉店／八幡店／門司港店／直方店
有限会社神本玩具具（OKおもちゃ電器センター大牟田本店）
■佐賀県
ワーク21 上峰店
宮川堂 佐賀店／武雄店
ファミコンハウス 伊万里店／鳥栖店／大町店
ファミコンワールド 佐賀店
マジカルガーデン 佐賀北店／南佐賀店
■長崎県
ゲームショップトムソーヤ
佐世保ゲーム館びゅぁ 大村店／下京店／大塔店／日宇店
ファミコンハウス 長崎駅前店／西諫早店
メディアクラブ 大村店
蔦屋 佐世保店／時津店／花丘店／諫早店
■熊本県
チャレンジャー 横手店
ファミコンショップサンライト 健軍店／武蔵ヶ丘店
BOOKSあんとく ミノスケ菊陽店
ベスト電器LIMB 熊本本店
マジカルステーション 玉名店
アルチメディアショップTOM 山鹿店
蔦屋 田崎店／長嶺店／浜線店
■大分県
株式会社トキハ
ゲームミュージアム 敷戸店
JOYフレンド 下郡本店／府内店
TVチャンプ 森町店／別府店／竹町店
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分森店／大在店
■宮崎県
ベストソフトタウン 日南店
ベスト電器LIMB 都城店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 伊集院店／川内店／西田店／加治木店
きらっぱ堂
フェイザワコ 国分店
アリオの店 西駅店

wanpaku 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
GEO ゲオ 全店
シータ 全店
TOPBOY 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
WonderGOO 全店
7-ELEVEN 全店
FamilyMart 全店
サークルK 全店
サンクス 全店
スリーエフ 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店











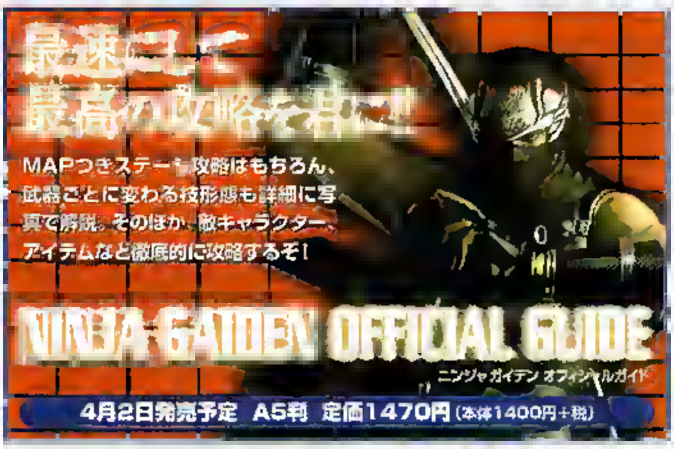


enter brain

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレインTEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp/

◆通信販売のお問い合わせ先◆
アスキーストア 電話 03-3499-9300
FAX 03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.com もしくは当社サイトにてご注文下さい。

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍









好評発売中の本

Xbox Live パーフェクトガイド	定価1575円(本体1500円+税)
エンジェリック・コンサート 公式ビジュアルファンブック PS2版にも対応	定価2520円(本体2400円+税)
O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック	定価1470円(本体1400円+税)
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック	定価1344円(本体1280円+税)
クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3 パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック	定価1260円(本体1200円+税)
式神の城 公式設定資料集 PS2版にも対応	定価2520円(本体2400円+税)
式神の城 EVOLUTION 公式設定資料集	定価2310円(本体2200円+税)
ジョッキーズロード パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
segaGT 2002 パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック	定価1449円(本体1380円+税)
DINO CRISIS 3 公式ガイドブック	定価1260円(本体1200円+税)
DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック	定価1050円(本体1000円+税)
DEAD OR ALIVE エクストリーム ビーチバレーボール パーフェクトガイド	定価1260円(本体1200円+税)
テネレッツァ 公式ビジュアルファンブック PC版にも対応	定価1995円(本体1900円+税)
トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック	定価2520円(本体2400円+税)
N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment ビジュアルプレイガイド	定価2310円(本体2200円+税)
ビストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック	定価2520円(本体2400円+税)
ビストロ・きゅーぴっと2 公式ビジュアルファンブック PS2版にも対応	定価2520円(本体2400円+税)
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド	定価1344円(本体1280円+税)
HALO ヘイロー サバイバルガイドブック	定価1470円(本体1400円+税)
マキシマムチェイス パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック	定価1470円(本体1400円+税)
メック アサルト パーフェクトガイド	定価1575円(本体1500円+税)
ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック	定価1470円(本体1400円+税)

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先:アスキーストア 電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990 E-mail:cs@ascii-store.com http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先:株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03・5433・7850(営業局)

X COMING SOON

締切ギリギリの
ほっかほかのXbox
新着情報をお届け！

いよいよ発売まで1ヵ月を切った『電脳大戦～DroneZ～』。今回はいままでの情報を総まとめ。来るべき電脳空間での戦いに備えてイメージトレーニングせよ！

電脳大戦～DroneZ～

発売日	4月22日発売予定	価格	5800円(税別)
発売元	メトロ・スリーディジャパン	対象年齢	15歳以上
ジャンル	アクション	その他	Xbox Live対応

荒廃した近未来を舞台に，人類を管理するコンピュータープログラムに戦いを挑むアクション。主人公は，全人類の意識が接続されている仮想空間"サイバースペース"に侵入し、プログラム（敵ユニット）を破壊していく。各ステージにしかけられたトラップを解除する，謎解きも重要となる。



↑➡人類の意識を支配するプログラムを破壊するため，電脳世界へとダイブ！

ZNRGを駆使して人類を解放せよ

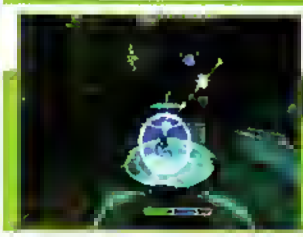
プログラムへの対抗策としてプレイヤーに与えられるのは，攻撃・防御両面に活躍するエネルギー"ZNRG"。この万能のエネルギーをスキャナーガンとバリアーとして転用し，敵を打ち倒していく。さらにステージが進むと，敵の武器を使用することも可能になり，攻撃のバリエーションはさらに増加する。ZNRGを使いこなすことが人類解放の切り札となるのだ！


↑日本人ハッカーのDoku。彼との出会いから，戦いに身を投じることになる。

右トリガ 連射・チャージを切り替え

右トリガを引くと，スキャナーガンが発動。連射，ため撃ちと2種類の使い分けができ，壁に反射させて着弾させる角度を変化させることも可能だ。あらゆる場面で重宝する。





左トリガ バリアーで緊急回避

対する左トリガは，バリアーを展開するときに使用する。その性能は，敵のほとんどの攻撃をシャットアウトできる。スキャナーガンと同じく，サイバースペース解放には欠かせない。

プレイヤーをバックアップする"DOKU"のプログラム

道中にはDOKUが転送したプログラムが，パワーアップアイテムとして配置されている。序盤は体力回復といった基本的なアイテムしか出現しないが，特定の敵を倒せばホーミング弾や拡散弾などの武器が登場するぞ。


ZNRGゲージが一定時間倍増。大量の弾を撃ちだしたり，長時間バリアーを展開できるので，戦闘が有利に。


これが出現すれば形勢逆転のチャンス。短時間ではあるが，ZNRGゲージが無限に。攻撃し放題だ。


アクションゲームの定番，体力回復アイテム。どんな状態であっても一気に体力が全快するスグレモノ。


ため撃ちが拡散弾に変化。このほかにもホーミング弾や貫通弾など，さまざまな特殊武器が登場する。

多彩な変化を見せる戦場，サイバースペース

戦いの舞台となるサイバースペースは，コンピューターに完全に掌握されており，侵入者の排除を目的に防衛用プログラムをけしかけてくる。ステージ自体も機械都市や虫の体などに姿を変え，プレイヤーを惑わせる。コンピューターの内部に進むにつれ凶悪化するサイバースペースに，キミは対応できるか？


↑植物や昆虫をモチーフにした，有機的なステージも数多い。

タイムアタックで新たな仲間を呼び覚ませ！

一度クリアーしたステージは，タイムアタックとして再挑戦できる。規定タイムを上回れば，新キャラが登場。人型以外にも四速歩行や重量級のメカなどの戦士が，20タイプ以上参戦！





↑←ボスキャラとの対決もタイムアタックの対象。倒せばもちろん新キャラが登場。

Xbox Live&マルチプレイでの対人戦も搭載

コントローラーを持ち寄れば，プレイヤーどうしでも対戦が可能。"Sumo"と"Race"という，マルチプレイ独自のゲームモードを，最大4人同時に楽しめる。さらにXbox Liveでは，最大8人での対戦が楽しめるほか，キャラやマップの配信も予定されている。


↑相手チームのコアを破壊するのが目的のSumoモード。


↑こちらはRaceモード。画面上のポイントを撃ち，足場をゴールへと導く。

Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは3月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨
2004年4月発売のソフト								
15日	式神の城	キッズステーション	シューティング	4800円			●	—
22日	電脳大戦~DroneZ~	メトロ・スリー・ディジャパン	アクション	5800円	●		●	15
24日	ぷよぷよフィーバー	セガ	パズル	5980円				全
29日	グーリーズ	マイクロソフト	アクション	5800円	●	●		全
	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	格闘アクション	4800円			●	12
2004年5月発売のソフト								
20日	クリムゾンスカイ:High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	6800円	●		●	未
	Tony Hawk's Underground Ⓦ	マイクロソフト	スポーツ	4800円	●	●		15
	Metal Arms:Glitch in the System Ⓦ	マイクロソフト	アクション	4800円	●	●		全
27日	青い涙	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●			未
	天誅 参 ~回帰ノ章~	フロム・ソフトウェア	アクション	6800円	●		●	15
2004年6月発売のソフト								
	デウスエクス:インビジブル・ウォー	アイドス	アドベンチャー	6800円				18
2004年夏発売のソフト								
	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	格闘アクション	8800円	●	●	●	未
	Xboxかすみちゃんブルー※	マイクロソフト	本体	22800円				
今冬発売のソフト								
	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定		●	専	未
2004年発売のソフト								
	加奈~いもうと~(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●	●		未
	キッチンぱにっく~アイダホポテトの逆襲~	パンサーソフトウエア	アクション	6800円				未
	Kameo	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●	●		未
	ジェイドエンパイア~翡翠の帝国~	マイクロソフト	RPG	価格未定	●	●	●	未
	ファントムダスト	マイクロソフト	アクション	価格未定	●	●	●	未
	Fable	マイクロソフト	RPG	価格未定	●	●		未
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●	●	●	未
	ラリースポーツ チャレンジ 2	マイクロソフト	レース	価格未定	●	●	●	未
発売日未定のソフト								
	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	格闘アクション	価格未定			●	未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー　プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定			●	未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	Top Spin	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	—
	フィッシング グライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未

※限定5000台。かすみちゃんブルーのXbox本体&コントローラ、DVD再生キット、「DEAD OR ALIVE Online」ソフト、Xbox Live12ヵ月基本サービス利用料付き

Ⓦ はXboxワールドコレクションのタイトルです。

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。

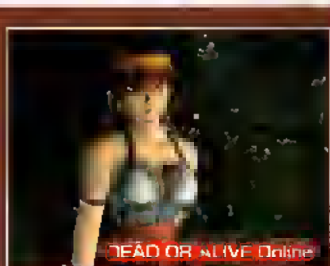
Xbox Liveの 専 はXbox Live専用タイトルです。

推奨年齢の 全 は全年齢対象、12 は12歳以上対象、15 は15歳以上対象、18 は18歳以上対象、未 は未定を表しています。また、—は推奨年齢指定を受けていないタイトルです。

次号予告　ファミ通Xbox　2004年6月号

次号の内容は ——

次号は米・マイクロソフトキーパーソンへの独占インタビューを敢行！ Xbox今後の道筋が明らかになる？ さらには、あっと驚く新タイトルの情報も！ 季節と比例するように、Xboxはますますアツくなる！



4月30日(金)発売

予価630円(税込)本体600円

BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ

http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀宏
編集長	松井深設
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔／鈴木規康／遠藤栄昭／古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司／長嶋恒光／池田太郎
フォトグラフ	St.Atom／島崎英俊
進行	川合昇／庄野杏／藤田昇／笠下展紀
編集協力	伊佐和人／石井ぜんじ／石坂誠／井尻睦志／氏家雅紀／内沢裕一／馬渡レイ キャサ夫／香洲謡色／小池麻里子／齋藤かよこ／佐藤大作／田川ラメ夫 ディスカス／戸塚佳一／中谷至／松井悠／丸谷健太／百瀬敬
制作協力	MdNコーポレーション／大西若菜／岡崎新吾／北山貴代 クリエイティブ レイ(池田伊知郎)／佐藤大輔 デザイン・ファクトリー・IN／プラティパス(西田佳子、韮沢夏彦、小田原信晃) フリーウェイ(岡田悦吉)／マイルズ(松塚俊久)／水川遠祖／山内大助
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／瀬川朗広／李霊樹／安部寿一／桐山達夫 高柳正人／宮下和巳／高橋利恵／田山麻子／樋口尚子／梅田麻美
雑誌営業	酒井朋喜／笠前秀隆
制作購買	青木孝道
マーケティング	上床光信／藤池隆司／塩沢彰
海外特派員	みちよ・パティロ

エックスプレゼント Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品をゲット！　今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト「クリムゾンスカイ:High Road to Revenge」



3名

↑30年代の米を舞台に、複葉機でのドッグファイトを堪能。Liveでの16人対戦も。

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクション

2 ゲームソフト「式神の城Ⅱ」

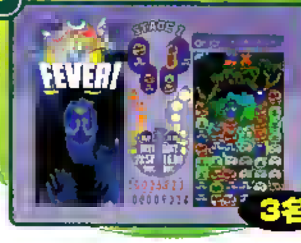


3名

↑前作が大ヒットした人気縦スクロールシューティングの続編。新キャラなども追加。

発売元：キッズステーション
ジャンル：シューティング

3 ゲームソフト「ぷよぷよフィーバー」



3名

↑フィーバーシステムを採用し、ますます対戦がアツくなった定番パズルゲーム。

発売元：セガ
ジャンル：パズル

4 ゲームソフト「青い涙」



3名

↑「輪廻転生」をテーマに、3つの異なる時代で展開される恋愛アドベンチャー。

発売元：パンサーソフトウエア
ジャンル：アドベンチャー

5 ゲームソフト「天誅 参 ～回帰ノ章～」



3名

↑闇に潜んで悪を討つ、隠密忍者アクション。Xbox版では追加キャラなど充実。

発売元：フロム・ソフトウエア
ジャンル：アクション

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は5月29日（土）発売のファミ通Xbox 7月号にて発表させていただきます。

応募締切 4月29日（木）当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン(カラー版含む)　14.NEOGEOポケット(カラー版含む)　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.そのほか　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか？
1.毎日　2.週4～5日　3.週2～3日　4.週1日程度　5.月2～3日　6.ほとんど遊ばない　7.遊びたいけど通信環境が整っていない　8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない　9.いずれ楽しむ予定　10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

8 いままで発売されているものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	22	連載コラム：エンジェル・ボイス
2	New Game Cross Review	23	連載：編集部日記
3	緊急速報：デウスエクス：インビジブル・ウォー	24	攻略X：鉄騎大戦
4	緊急速報：Crimson Skies：High Road to Revenge	25	攻略X：Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER
5	X SPECIAL：NINJA GAIDEN	26	攻略X：ブレイクダウン
6	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Online	27	攻略X：天空-Tenku-2
7	連載：Team NINJA FREAKS	28	連載：ワーコレ最前線
8	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	29	ワーコレ最前線：Counter-Strike
9	X SPECIAL：GUILTY GEAR XX #RELOAD	30	連載：海外ゲームマニアクス
10	X SPECIAL：ウーリーズ	31	連載：Xbox Liveで使える英会話講座
11	X SPECIAL：天誅 参 ～回帰ノ章～	32	We Love Xbox Live!：Xbox Live情報局
12	X SPECIAL：式神の城Ⅱ	33	連載：Xbox公式サイト Xbox.com 通信
13	X SPECIAL：青い涙	34	連載：ARCADE GAME Front-line
14	連載：Club Blue Tears	35	連載：サンチャWIRED
15	X SPECIAL：ぷよぷよフィーバー	36	連載：病生研究所～プロジェクトN.U.D.E.@の可能性～
16	Xbox GameAwards 2003	37	連載：Xbox300万台への道
17	連載：鼎水対談	38	X COMING SOON
18	投稿コーナー READER'S box	39	X Schedule
19	連載コラム：大島温ゲームレシピ	40	X Present
20	連載コラム：フランス発Xbox事情	41	付録：DEAD OR ALIVE Online ポスター
21	連載コラム：テレビゲーム研究講義	42	付録：DEAD OR ALIVE Online Xbox DRESS-UP SHEET Vol.5

表2 購入予定ソフト

1	青い涙	19	DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題)
2	イルブリード	20	天誅 参 ～回帰ノ章～
3	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	21	トゥルーファンタジー ライブオンライン
4	GAIA BLADE	22	Top Spin
5	加奈～いもうと～(仮題)	23	Tony Hawk's Underground
6	Kameo	24	電脳大戦～DroneZ～
7	キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～	25	ファントムダスト
8	GUILTY GEAR XX #RELOAD	26	フィッシングライブ オンライン
9	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	27	Fable
10	ウーリーズ	28	ぷよぷよフィーバー
11	クリムゾンスカイ：High Road to Revenge	29	ブルースティンガー プレミアムカット
12	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～	30	HALO 2
13	式神の城Ⅱ	31	MASTER SLAVE
14	スパイウアウト・エクストリーム(仮題)	32	Metal Arms:Glitch in the System
15	戦場の出前持ち	33	ワリースポーツ チャレンジ2
16	ダイナマイト刑事2	34	RUNE BRID
17	デウスエクス：インビジブル・ウォー	35	RELICS
18	DEAD OR ALIVE Online		

ファミ通Xbox 3月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト「DEAD OR ALIVE Online」　東京都/真鍋一郎　岐阜県/若杉宏志　福岡県/戸原和也　②ゲームソフト「Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER」　千葉県/石井博隆　千葉県/須田和英　大阪府/梅谷雅俊　③ゲームソフト「Counter-Strike」　新潟県/中野哲哉　岐阜県/田原健成人　兵庫県/末広亮太　④「トゥルーファンタジー ライブオンライン」卓上カレンダー　東京都/大槻俊樹　神奈川県/下館秀人　静岡県/金坂卓　和歌山県/中村正彦　兵庫県/柴田篤光（ほか計20名様）　⑤ピラマットPM300　愛知県/水島篤（以上敬称略）


Juuuuuuuuump!
「天空2」はバタートリック、リップトリックなど、旬の技はもちろん、スノーボードゲーム史上最多のトリックバリエーションを収録。しかも、トリックの速さ、高さだけでなく、どのようにトリックを魅せるか、プレイスタイルそのものを評価するスタイルボーナスシステムや、組み合わせでポイントが決まるコンボシステムを導入。プレイの自由度が、さらに大きく広がった。Xbox *Live*を使えば、世界中のプレイヤーとの対戦や、トリックセッションも可能。さあ、目の前に広がるスロープは、キミのものだ。
好評発売中　希望小売価格 6,800円（税抜）
TENKU 2
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
Microsoft、Xbox、Xbox *Live*、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.



FAMITSU・Xbox 2004 MAY. 5月号
発行 株式会社エンターブレイン
定価600円
T1107885050638
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2004 雑誌07885-05